ЕКСКЛУЗИВНО R.C. Cars излиза на български

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 8 (64), АВГУСТ 2003

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

WarCraft III
The Frozen Throne

Tomb Raider
Angel of Darkness

Diablo II
patch v. 1.10

Gothic II

Midnight Club 2
Star Trek: Elite Force II
Pirates of the Caribbean
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

LIFESTYLE
> Джаджи - лято 2003
> Open Air Drum&Bass Summer Fest

SOFTWARE
> Кодеци, плейъри и борбата им за надмощие, част 2

PLAYSTATION
> SOCOM: US Navy SEALs
> E3 преглед, част 2

HARDWARE
> Магистрали на 200 MHz, част 2: DDR400 платформи за AthlonXP

дистрибуция www.mart.bg
3 800819 012082 >

Какво ще излиза скоро на български?

MARCH
Offworld Recon

Орбитална станция Арес1, ниска орбита около Марс, капитански дневник:
"Те са луди, всички са луди. Тези, които не се самоубиха, се нахвърлиха на екипажа, а долу на планетата става нещо още по-странно. Като че ли всички механизирани единици се струпват на едно място и започват да строят нещо. Имам лошо предчувствие... не... ТЕ идват... НЕЕЕ"

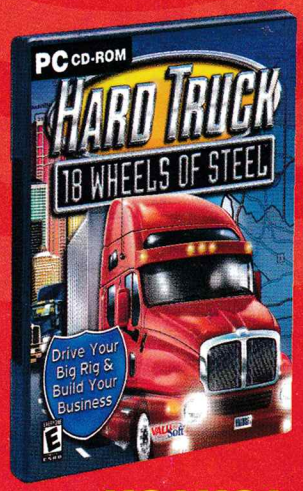
Една планета, една мистерия, екип от пет робота...
Красива графика, LithTech Talon енджин. Яка музика. Поддръжка на мултиплейър.
Изцяло на български език.

ИЗЛИЗА на 26 ЮНИ

ECHELON
Wind Warriors

Echelon: Wind Warriors е продължение на култовия екшън-симулатор с футуристични изтребители Echelon. Отново ще се впуснем в зашеметяващи въздушни битки, демонстрирайки летателни умения - както високо в небето, така и на сантиметри от земната повърхност, преследвайки врага с убийствена скорост из прорязващи планините скалисти каньони.
Впечатляващата графична система на играта е снабдена с някои допълнителни екстри. Теренът е по-подробен и разнообразен, а обектите по него са няколко пъти повече. Играта е преведена изцяло на български и са озвучени над 5000 реплики.

ИЗЛИЗА на 26 ЮНИ

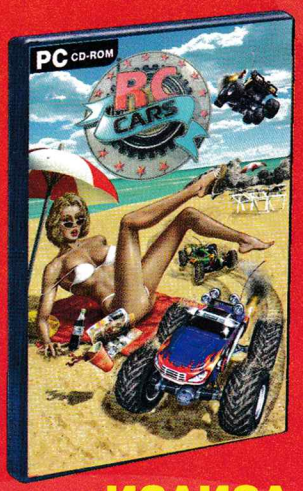


HARD TRUCK
18 Wheels of Steel

Геймплеят не се ограничава единствено с карането на камион.
В тази игра не сте просто шофьор – вие сте шеф на фирма, която трябва да управлявате с финес, защото в противен случай ще фалирате. Но все пак, като всеки печен бос, вие също имате камион, с който припечелвате лично по някой друг долар.

Забележителни пейзажи и огромни ландшафти, разположени в 11 щата. Невероятно реалистична околна среда. Смяна на деня с нощ, както и на климатичните условия.
Бъзици между шофьорите, озвучени на български :-)

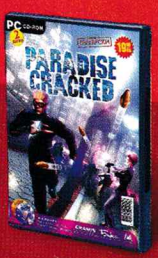
ИЗЛИЗА през ЮЛИ

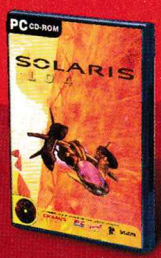


R.C. CARS

Ако ви е омръзнало да правите кръгчета по изкуствени писти, излезте от пътя напук на всички правила! Направете хаос на плажа, на шосето и дори във военното поделение...
R.C. Cars е симулатор на колички с радио управление, характерен с реалистичната си графика и поведение на количките, як саунд.
Ще срещнете огромно количество персонажи – хора, животни, птици и дори ... насекоми. Съперниците ви притежават уникален изкуствен интелект, те следят вашите действия и трикове и ги научават. Ще видите невероятни събития и обекти. Чакат ви куп изненади...
Играта може да се играе и в мрежа.
Изцяло на български език.

ИЗЛИЗА през АВГУСТ





ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, METRO, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Издател на споменатите игри за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56,
тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS
компютърни игри на български

СЪДЪРЖАНИЕ

брой 8 (64), август 2003

EDITORIAL

Нагоре по ladder-а, който води надолу 04

НОВИНИ

Геймърски новини 06

BETA TEST

Прераждането на Lord of Destruction 34

REVIEW

WarCraft III: The Frozen Throne 08
Midnight Club 2 12
Pirates of the Caribbean 14
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide 16
Tomb Raider: Angel of Darkness 18
Disciples II: Guardians of the Light 22
Chaser 24
StarTrek: Elite Force II 26
F1 Challenge 99-02 30
R.C. Cars 32
Gothic II 36
Impossible Creatures: Insect Invasion 39
Neighbours From Hell 40
Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight 42
Tough Trucks: Modified Monsters 44
HoverAce: Combat Racing Zone 45
Cruise Ship Tycoon 46
Perfect Ace: Pro Tournament Tennis 48
Starsky and Hutch 49
Chariots of War 50
Battlefield 1942: Desert Combat 51

PS MANIA

PS News 53
Sphinx and the Shadow of Set 54
Jak II: Renegade 56
McFarlane's Evil Prophecy 57
Chain Gang 57
Socom: US Navy SEALs 58

LIFESTYLE

Open Air Drum and Bass Summer Festival 75
Летен геймърски пазар 76

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 78

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 80

Където дипломацията пропада, Hazard Team успява

Star Trak: Elite Force II

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

CHEATS

PlayStation Cheats 59
PC Cheats 63

TIPS&TRICKS

Blitzkrieg 60

НОВИНИ

Mixed News 64

HARDWARE

Магистрали на 200MHz, част 2: DDR400 платформи за AthlonXP 66
RAID: средство срещу хлебарки и бавни дискове 68

ЗАЛА НА СЛАВАТА

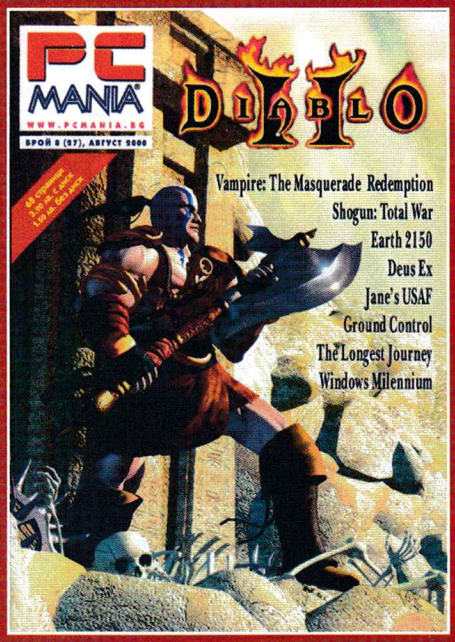
Hasbro Interactive – доведеният син 71

BEST FREE SOFT

Юли 2003 72

SOFTWARE

PhotoClip DM 334 – да го имам или не? 73
Кодеци, плейъри и борбата им надмощие, част 2 74



преди три години

А, Диабло! Точно преди 3 години в жегавото лято на 2000-та се появи Диабло 2. Играта, която още не е слязла от хитовите позиции в класацията на читателите. Която продължава да се играе във всеки един момент, във всеки геймклуб. Която бащи и деца играят заедно и се срещат в умален вариант посредством своите герои в Battle.net. Която след всеки пач предизвиква дълги дискусии и всеки път се пишат по няколко страници в PC Mania...

Диабло има съдбата на великите заглавия, които влизат в живота на човек или по-точно той влиза в тях и си създава свой свят със специфична фабула, герои, ситуации. Носи го със себе си, яде и спи с него, обмисля го и го обсъжда. За съжаление не мога да ви кажа как завършва всичко това. Мога само да ви кажа как започва. Впрочем и вие познавате симптомите.

Имайте предвид, ако ви се случи някой път да си вървите по улицата и видите шлем, броня, меч или някой уникален предмет, нещата са отишли една идея по-далеч, отколкото трябва. Но това не значи, че трябва да обръщате внимание на хорските приказки. Отскочете до близкия геймклуб, сложете си слушалките, загасете телефона си и започнете. Ако след като свършите успеете да се приберете преди съмване, шансовете ви да се върнете в матрицата на делника не са съвсем загубени. Счупили сте червеното хапче и сте глътнали половината. Приятни сънища.

Петър Табов

EDITORIAL

Нагоре по Ladder-а, който води надолу...

Има една прастара теория, че пътят към Ада е постлан с добри намерения. Дано и новата версия на Diablo не се окаже поредното доказателство.

Да приемем, че легендарният пач вече е излязъл и официално (виж стр. 34-35). Че всичко, казано за него, е истина и имам оригинално ъпдейтнато копие на играта. Пингът към europe.battle.net е около 100 ms. Сядам да играя. Написвам старата команда (/f list), за да проверя кой познат геймър е online. Установявам, че 15 от 25 диабло-приятели са тук. Пускам любимия герой в игра и какво разбирам за половин час? Никой не иска да играе с мен! Защо няма никой, с който мога да поцъкам докато дойде време за спане? Еми просто всички вече играят само с Ladder герои, с които моят граден половин година варварин е софтуерно несъвместим! А защо играят точно Ladder? Ами защото там има много нови оръжия, брони, пръстени, амулети и нови формули. Все екстри, които не са достъпни за редовия диаболист. Такъв като мене – геймър, който си пада по играта, а не по екстрите, меренето на мечове и брадви, безкрайните търсенета на Еди-Кое-Си от Незнам-Си-Кой комплект...

По сходен на този начин след излизането на експанжъна реалмите на оригиналното Diablo просто се опразниха за две-три седмици. В желанието си да върнат интереса към тази част на играта Blizzard дори са разрешили да се играе без проверка на серийния номер (cd check), тоест с пиратски версии. Но и този отчаян опит не води до никакъв успех. Сървърите за Classic-версията на Diablo и досега са празни.

А как екипът на Blizzard си представя да опази неопетнени Ladder-екстрите, които са затворени само в тези игри? И как всичко това няма да бъде хакнато, дубликирано и разпространено в хиляди бройки? Как ще се опази този нов тип игра чист и неопетнен?

А какво ще стане с всички тези ладер-герои и техните инвентари, пълни с ladder only предмети, след като свърши незапочналият все още сезон? Как ще ги опазите от смесване с редовите акаунти и мултиплицирането им? Може би като след половин година отново изтриете 112 000 хиляди акаунта, пълни с дублирани предмети? И то заради издънки на програмисти, писали играта? Или ще изкарате някой и друг долар от продаване на уникални предмети, комплекти, руни и чармове по стотици сайтове, както сте правили и преди?

Или просто сте си казали, драги Blizzard-ци: "Да става каквото си ще, пък ще му мислим после. Никой пач не е последен..."?

Сигурно вече се питате: добре бе, тоя защо не седне да играе и той Ladder и да кротне? Защото не обичам принудата, дори и в най-меката ѝ форма. След като докараха Диаблото в battle.net до пълна анархия, хората от Blizzard измислиха нов тип герой, дадоха му сериозни предимства и ето аз трябва да седна и да почна всичко от начало... Нещо не се връзва, това си е чиста проба изнудване.

Е, все пак нищо още не се е случило. Ще поиграем, пък ще видим. Но дори и половината от тази моя мрачна прогноза да се окаже истина, заявявам:

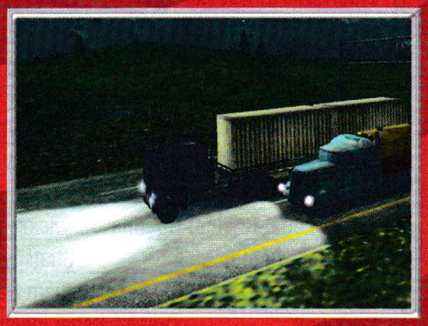
– Искам си Diablo II версия 1.09d!

Пеню Дачев

HARD TRUCK
18 WHEELS OF STEEL™

Карай своя камион, изгради своя бизнес

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ



ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, METRO, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Издател на Hard Truck 18 Wheels of Steel за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56,
тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

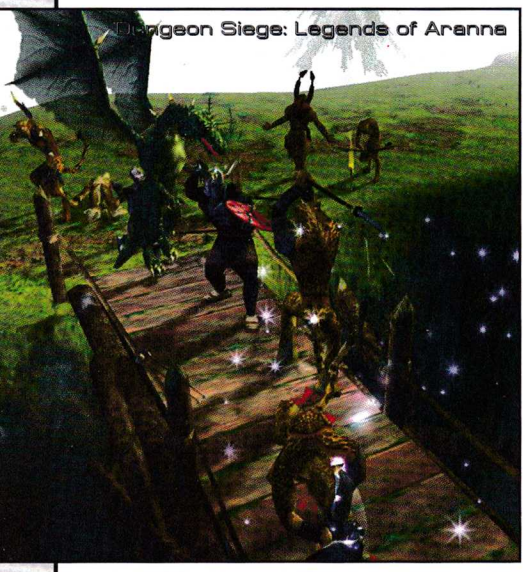
компютърни игри на български

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

TO BE CONTINUED...

Продължение на Dungeon Siege

Оказа се, че Microsoft Game Studios вече работят над първия експанжън за своята ролева игра Dungeon Siege. Той ще се казва Legends of Aranna, а в него феновете ще напуснат кралството Ehb и ще се озоват на тропическия остров Aranna. Естествено, отново има чисто нова древна мистерия за разгадаване, много допълнителни магии, предмети и всичко, подобаващо за един класен експанжън. Феновете на Microsoft и тяхната ролева игра могат да точат лиги за Dungeon Siege: Legends of Aranna през месец ноември тази година.



ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Etherlords 2: Second Age	Strategy First
Lionheart	Interplay Productions
Europa Univ: Crown of the North	Strategy First
Republic: The Revolution	EIDOS
Runaway: A Road Adventure	Tri Synergy
Chrome	Strategy First
Age of Wonders: Shadow Magic	GoD
Street Legal Racing: Redline	Activision Value
Nexagon: Deathmatch	Strategy First
The Great Escape	Gotham Games
Dark Fall	Dreamcatcher Interactive
Titans of Steel: Warring Suns	Matrix Games
1914 – The Great War	Jowood
AquaNox 2: Revelation	Jowood
No Mans Land	CDV
Madden NFL 2004	Electronic Arts
Cold Zero	Jowood
Fila World Tour Tennis	Xicat

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Need for Speed: Underground съвсем скоро

От Electronic Arts съобщиха, че поредната част на култовата рейсинг серия Need4Speed, наречена Need for Speed: Underground, ще е готова до няколко месеца, т.е. наесен. След като момчетата от EA се увериха, че все още има много хляб в този жанр, те са ускорили темпото на работа и вместо в началото на 2004 г. са решили да оберат плодовете на труда си малко по-рано. В Underground ще можете да вземете участие в нелегални състезания, както и да тунинговате возилото си до неузнаваемост. Новият NFS се разработва от EA Black Box и ще излезе както за PlayStation 2, Xbox, GameCube, GameBoy Advance, така и за PC.

Все пак ще има Fallout 3?

На сайта Duck and Cover този месец се появиха четири крайно интересни илюстрации. Те са от личния сайт на художника Крис Епълханс, работещ за Black Isle Studios. По всичко личи, че тези артове много прилягат на игра на тема Fallout. Изненадващо пък на сайта No Mutants Allowed бе показана друга картинка, на която се вижда част от офиса на Black Isle Studios и снимка на стената, на която се забелязват въпросните илюстрации. Дали да чакаме Fallout 3 или друг проект по темата? Мисля, че ще разберем съвсем скоро...

Казусът с клубове "Матрицата" се усложнява

Гейм-тематиката отново попадна във фокуса на масовите медии на 12 юни, когато БНТ излъчи репортаж за клубове "Матрицата". Компютрите на веригата бяха прибрани от НСБОП през месец април с обвинение в нелегално използване на софтуер. Машините все още нито са върнати, нито има информация за развитието на случая. В репортажа на БНТ се цитират вносители на игри, които отново обвиняват "Матриците" в използване на нелегален софтуер, инсталиран на новозакупените им компютри. Васил Ефенджиян – собственик на фирма "Трансфер Груп", представител на Take2 за България, заявява, че "Матрицата" ползва предимно пиратски игри от техния каталог както за старите, така и за новите си компютри.

Друг аспект на случая се появи с публикуването в Интернет на документи с неизвестен произход за подаване на сигнали за използване на нелегален софтуер от различни клубове, направени от "Матрицата" до БУЛАКТ. Говорителят на Асоциацията на интернет клубовете в България (АИКБ) Орлин Бориславов заяви за PC Mania, че до изясняване на случая е решено клубове "Матрицата" да не подават молба за членство в организацията. Антоан Милков, собственик на "Матриците", твърди, че обвиненията срещу него са изфабрикувани.

Анонс на Evolution

След като някои започнаха да твърдят, че ренесансът на куестовете иде, ето и поредното доказателство. Evolution е приключенска игра от първо лице, която се разработва от Ilios Productions. Тя ще грабне геймърите с уникалната си история, която ще съчетава умело напрежение, ужаси и морални притчи. Всички герои в играта ще бъдат изиграни от истински актьори, а декорите ще са фотореалистични и адски красиви. Всички фенове на добрия куест от първо лице ще се радват, когато Evolution се появи на бял свят, а именно началото на 2004 г.

Анонс на Gangland

Разпространителите на скандалния 3D шутър Postal 2 съобщиха, че са наели датското геймстудио MediaMobsters с цел разработването на нова игра. Тя ще се казва Gangland, ще бъде смесица между реалновремева стратегия и RPG и ще предлага изцяло нов стил за водене на битки. В нея ще можете да влезете под кожата на някой от четиримата братя италианци – Марио, Анджело, Романо или Сони. Естествено, те са тежки мафиоти. Арената на действието ще е измисленият град Paradise City, а той, повярвайте ми, изглежда много добре. Gangland се очаква да излезе тази есен, а всички фенове на мафиотските игри сигурно ще останат изключително доволни.

Обявиха Etrom: The Astral Essence

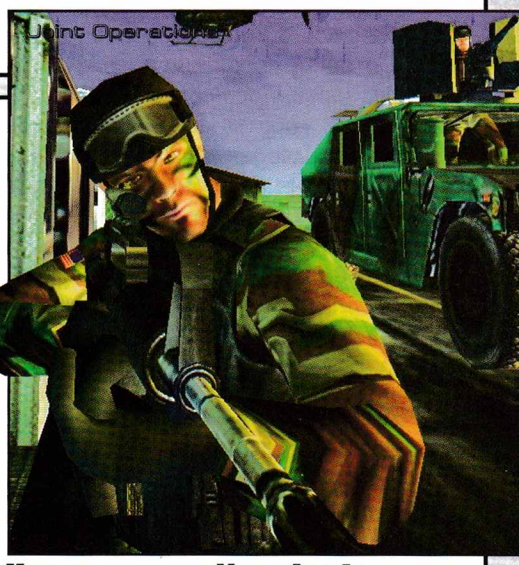
Италианското геймстудио P.M. Studios съобщи, че работи над нова ролева игра, която се нарича Etrom: The Astral Essence. Тя ще се вписва в жанра екшън ролеви игри и се очаква да излезе в началото на 2004-та. Това, което ни очаква в Etrom, наистина е много любопитно – действието ще се развива в тъмен футуристичен "неоготик" свят, наречен New Techno-Fantasy Middle Age. Ще има чести и кървави битки с много различни оръжия – от брадви и мечове до тежки картечници и базуки. Интересна хрумка са астралните трансформации – рицар-дракон или пък звяр-крадец. Ще можем да управляваме футуристични танкове и роботи. Авторите са подготвили много магии и заплетени куестове. Очаква се играта да има над 7 различни начина за завършване.

Breed ще почака още

3D шутърът на CDV и Brat Designs Breed се оказва недовършен и затова авторите му са преценили, че трябва да го забавят. Те спонтанно решили, че феновете имат добри идеи за доусложняване на геймплея и сюжета и отлагат излизането му, за да добавят новостите. Засега премиерата на Breed е преместена за септември и всички фенове, давали идеи, могат да съжаляват, че ще чакат още...

Задава се C&C: Generals – Zero Hour

От Electronic Arts съобщиха, че вече се трудят над продължение за Command and Conquer: Generals – тяхната култова стратегия в реално време. То е с работно заглавие Zero Hour и се разработва от неизвестната геймфирма EALA Studio. В него ще има един нов тип игра – Generals Challenge, в който ще трябва да се изправите срещу девет компютърно управлявани генерали. Очаквайте и нов набор от високотехнологични оръжия като например американския Specter Gunship и бойния мотоциклет на Global Liberation Army. В Zero Hour ще има три нови кампании с цели 15 нови сингълплейър мисии, които ще предложат на феновете неповторими преживявания. Command & Conquer Generals Zero Hour се очаква да излезе до края на 2003 година за PC.



Нова игра от Novalogic

NovaLogic съобщиха, че усилено работят над нова масова мултиплейър ориентирана игра, озаглавена Joint Operations. Вдъхновени от заглавия като Battlefield 1942, авторите на не една и две качествени милитъри игри са решили да се пробват в жанра. Тяхното творение трябва да е готово до края 2003 г., а ето и подробности около него. Ще можете да управлявате хеликоптери, лодки, хъмвита, LCAC's (Landing Craft Air Cushioned) и други. Играта ще подържа до 64 човека в мрежа, а енджинът, който ще ползва, е вече доказалият се за подобни игри Black Hawk.

Най-заледеният експанжън на годината!

WarCraft III The Frozen Throne

Името на Blizzard се превърна в синоним на популярност и масовост, граничеща с комерсиализъм, но не чак такъв, който да дразни. Примери - бол. Едва ли има смисъл да изреждам игри като StarCraft, Diablo и WarCraft и всичките техни продължения и експанжъни. Те са популярни, зарибяващи и се играят масово. Погледнете статистиката на сайта на Battle.net и ще се уверите, че има стотици хиляди души, които ежедневно водят безспирни сражения с орки, хора, нощни елфи, немъртви, зерги, протоси и терани или пък убиват лорд Диабло и неговите братя за милярден път и трескаво чакат да падне някой невиждан досега уникален предмет. Аз също съм увлечен по игрите на Blizzard. Те са като наркотик. Започнеш ли веднъж, няма спиране. Сигурен съм, че и с вас е така. А задавали ли сте си въпроса защо?

Всички игри на Blizzard имат една

мамеща простота

Те са достъпни за всекиго. Но зад тази лъжлива маска се крие нещо съвсем друго. Колкото повече се занимаваме с тях, толкова повече откриваме все по-нови и по-нови преимущества, ставаме свидетели на тяхната необикновена задълбоченост и осъзнаваме, че геймплеят им е по-богат, по-дълбок и по-интуитивен, отколкото в началото сме предполагали. И именно в това се крие и техният успех. Така е и с Diablo, и със StarCraft, и с WarCraft.

И ето че в разгара на лятото вече и официално се появи и първият експанжън за WarCraft III, озаглавен The Frozen Throne. Неговата цел е да до обогати и без това мащабния геймплей в третата част на тази прословута стратегия като внесе десетки подобрения, екстри и новости. И чрез него Blizzard за пореден път ще се утвърдят като една от най-печелившите и съобразителни компании, появявали се някога на геймърския пазар.

Действието в

основната кампания

на The Frozen Throne се развива няколко месеца след събитията в The Reign of Chaos. Тя ще ви запрати за пореден път в земите на Азерот, за да видите със собствените си очи резултатите от опустошителната, но успешна война на хора, орки и нощни елфи срещу Изгарящия легион. Повече подробности за заледения трон и за сюжета на експанжъна може да прочетете в предварителния бета тест на The Frozen Throne, където съм разказал за тях надълго и нашироко.

Започвате игра с благородните и красиви нощни елфи. Впоследствие поемате управлението на горделивите и безкористни хора, а накрая ще погледнете през мухлясалите очи на вонящите на гнило немъртви. В общи линии цялата интрига се върти пряко или косвено около заледения трон. Всички герои са свързани по един или друг начин с него. Едни искат да го унищожат, а други - да се възползват за силите му. В най-общи линии сюжетът на The Frozen Throne е пълен с изненадващи обрати, много интриги, малко предателство, капчица любов и още нещо. И за пореден път съдбата на Азерот е във ваши ръце.

Що се отнася до орките, те са отделени в специална бонус кампания, която е встрани от основния сюжет и може да се изиграе по всяко време. Но за нея ще стане въпрос малко по-късно.

Целите

В трите основни кампании са изключително разнообразни. Още в първите няколко мисии ще се запознаете с новите единици и герои на отделните раси и ще разберете какво е точното им място в света на WarCraft III. Стандартното "строене на база и изнасяне на противник" е свалено до минимум. Вниманието е центрирано върху контролирането на предварително сформирани малки групи от войници и герои, които трябва да изпълнят най-различни куестове из дадената карта. Естествено, тук-там ще трябва да събирате ресурси и да изградите своя собствена база, но подобни цели се броят на пръсти.

Прочее в почти всички мисии ще трябва да проявявате изключителна съобразителност и да прилагате уменията на новите герои в най-различни ситуации. Например чрез магията Blink на Warden-а ще се пръквате на недостъпни за останалите единици места и ще откривате допълнителни бонус предмети, които ще увеличават вашите статистики. Или пък чрез заклинанието Flame Strike на Blood Mage-а ще разчиствате пътя от дървета пред себе си и ще откривате нови проходи за вашата войска.

RPG приключения с орки

Както вече споменах, кампанията

REAL TIME STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Blizzard/Vivendi
сайт	www.blizzard.com/war3x/
хардуер	Pentium 600 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8+
платформа	PC, MAC

на орките е отделена от останалите три. Явно Blizzard не са намерили начин да вплетат зелените твари в основния сюжет и са решили да ги обособят в странично приключение. То разказва за основаването на новата нация на орките – Дуротар, създадена от техния вожд Трал. И за първи път от много години насам тези брутални същества са свободни от пагубното влияние на легиона и неговите демони.

Ролевите елементи във въпросната оркска кампания са изключително силни и са изместили изцяло мениджмънта на база. Бих й лепнал определението същинско Diablo III! Защо ли? Приликите са най-различни. На първо място – имате свой собствен сандък (stash), в който може да скатавате определен брой артефакти или злато. На второ място – наличие на множество странични куестове, уникални предмети, руни и умения, структурирани по подобие на героите от Diablo II. И накрая идва ред на постоянно подновяващите се чудовища.

Но лошо няма. Кампанията с орките е направена майсторски и е изключително разнообразна. Тя се развива на една гигантска карта, състояща се от множество поднива (най-вече подземни). За съжаление обаче е все още недовършена. От Blizzard обещават, че в най-скоро време можем да очакваме и нейно продължение, което по всяка вероятност ще се появи като бонус пакет за безплатен даунлоад през официалната страница на компанията.

Друго интересно нещо, което забелязах по отношение на орките, е, че в допълнителния (и нов) раздел, наречен Custom Campaign, имате възможност да изиграете три мисии с Трал, които се водят за продължение на туториала на Reign of Chaos. Забавно, нали? Blizzard винаги намират с какво да ни изненадат. Въобще целият експанжън е наситен с най-различни тайни и хитринки, които да ви подпомагат по време на отделните мисии в кампанията. Все още не съм открил никакви намеци, свързани със StarCraft II, но съм сигурен, че някъде там, из играта, ни чакат множество изненади, подобни на хидралиска и марините в Reign of Chaos.

За всяка раса по нещо

Промените в The Frozen Throne са ориентирани предимно към балансиране на отделните раси. Всяка една от враждуващите фракции е снабдена с по един нов герой и по две допълнителни единици (една земна и една летяща), чиято цел е да отстрани слабостите на враждуващите фракции. Промените в уменията на героите от началния етап на бета версията на играта досега принципно са почти незабележими. И все още обикновените земни единици (след специален ъпгрейд) могат да носят по няколко предмета в себе си, без, естествено, да ги използват, като по този начин могат да ги запазват за нуждите на героя в по-късен етап на играта.

Освен специфичните магазини, които продават най-различни полезни предмети, всяка от четирите раси е получила и по няколко допълнителни ъпгрейда. Освен това техните обсадни единици (на външен вид и име) и защитни кули са леко изменени. След няколко ъпгрейда нощните елфи могат да увеличат количеството мана и нейната регенерация в кладенците, да накарат Druid of the Claw да каства Roar, докато е приел формата на мечка, и да позволят на Druid of the Talon да хвърля заклинанието Faerie Fire, докато е преобразен като гарван. Освен това качилите се на hyppogryph-и стрелци вече могат и да слизат от тях. Троловете на орките пък могат да се превръщат в Troll Berserkers като по този начин увеличават атаката си за сметка на защитата. Crypt Fiend-ите на немъртвите, от своя страна, могат да се заравят под земята, некромансерите - да вдигат и скелети магьосници, а Meat Wagon-ите - да генерират трупове.

И на последно място идва ред на хората. След ъпгрейд техните Mortar

Teams започват да нанасят повече демидж върху единици със средна или без броня. А обсадните машини, които вече носят името Siege Engine, пък могат да стрелят и по въздушни единици със специални ракети (естествено отново след ъпгрейд). Летящите единици на джуджетата също са облагодетелствани с няколко допълнителни екстри, свързани с тяхната атака.

Козметичните промени

които са не по-малко важни и от главните, са почти безкрайни. Така например са коригирани множество от статистиките на расите с цел по-голям баланс – скорост, атака, демидж и т.н. Освен това лимитът за числеността войските в The Frozen Throne е покачен с цели 10 пункта. Т.е. той е вече 100! Това по всяка вероятност ще зарадва онези играчи, които постоянно недоволстваха, че са твърде ограничени по отношение на броя на единиците. Интересно е да се отбележи също така, че героите, които са в средата на своето развитие (т.е. ниво 5), не получават опит от избиването на неутрални единици. И ако искат да повишат някой и друг level, ще трябва да се сражават с вражеските юнити или герои.

Принципното влияние на някои магии също е променено. В The Frozen Throne имунизираните към заклинания приятелски единици вече могат да бъдат лекувани преспокойно с Healing Wave, Death Coil и Holy Light, но за съжаление търпят поражения от вражеските аури (като Thorns Aura и Vampiric Aura) или от могъщи магии на героите като Starfall, Charm и Earthquake например.

Интересно е да се отбележи също така, че вече имате възможност да виждате относителната сила и точното местоположение на крийповете из отделните карти. Това ще ви спестява време за тяхното търсене (освен ако не сте маниак и не знаете картата наизуст) и ще ви спасява от преждевременна и нелепа загуба на вашата армия, в случай че попаднете на някои нечовешко силни твари на 10-и level. Освен това може да давате заповеди за изследването на повече от един ъпгрейд наведнъж, което, от своя страна, ще ви помогне да се съсредоточите малко по-добре върху контролирането на вашата армия.

Старомодните геймъри обаче могат да ликуват. Въпреки всички тези промени Blizzard са направили така, че да може да играете и в класическия

режим на WarCraft III, който не включва екстрите на експанжъна. За тази цел те са запазили иконката на Reign of Chaos, която може да бъде стартирана по абсолютно всяко време.

Неутралните джунджурии

Освен четирите нови герои (по един за всяка раса), екипът на Blizzard е създал и цели пет неутрални! Те могат да се наемат (или съживяват) от местната кръчма, където се наливат до козирката с бира. Имат свои собствени умения и стил на игра. Представете си само колко много нови стратегии ще последват и колко допълнителни възможности за игра ще се открият пред обикновения играч.

Безспорно най-интересният сред всички неутрални герои е Pandaren Brewmaster. Той е мощен войн, който е специализиран в абсорбирането на много демидж и в напиването на вражеските единици. Beastmaster-ът пък е добър най-вече в привикването на най-различни животни на своя страна. Той може да призовава една сравнително голяма мечка, която е изключително добър боец за близък бой. Naga Sea Witch е умел мистичен range герой, който има всякакви ефективни нападателни магии, които могат да обезвредят противника от безопасна дистанция. Четвъртият неутрален герой, т.нар. Dark Ranger, умее да манипулира вражеските единици, да изсмуква тяхната кръв и т.н. Последното му умение се нарича Charm. Чрез него той може да поеме контрол над всеки един противников юнит до 5-и level. И на последно място идва ред на Pit Lord-а! Гигантски меле герой, познат ни от Reign of Chaos като един от главните демони на Изгарящия легион. Владее най-готините и мощни умения, които някога съм виждал в WarCraft III. За пример ще дам неговата ultimate магия. Тя се нарича Doom. Щом веднъж бъде направена върху даден юнит, той започва да поема по 40 демидж в секунда, не може да прави заклинания и в момента, в който умре, от тялото му се появява гигантски демон. Тази магия не може да бъде премахвана или прекъсвана.

Подобрен едитор

Освен всичко, споменато до този момент, Blizzard са нанесли и силни промени върху едитора на играта. Сега той дава на мапмейкърите значително по-голяма свобода на действие при създаването на кампании и всякакви мултиплейър карти. Естествено, има какво още да се иска от него, но и сегашното му състояние е твърде задоволително. Очевидно е, че компанията е силно повлияна от създадените до момента карти и е решила до известна степен да улесни своите фенове поне в това отношение.

И боговете понякога грешат

И сега, след всички тези хвалби по адрес на The Frozen Throne, е време и за малко критика. Дори и Blizzard не са съвършени. Те са може би на една крачка разстояние от перфектното. Това, което ме издразни в настоящия експанжън на WarCraft III, е pathfinding-ът. Въпреки обещанията за едно по-интелигентно намиране на правилния път от точка А до точка Б, единиците (особено по-големите като Mountain Giant например) въобще не могат да си пробият път между армията, заклещват се на най-различни глуповати места, блокират пътя на меле-героите, които не могат да стигнат до центъра на сражението и т.н., и т.н. Наистина грозна гледка. Има какво още да се поработи върху този аспект от играта. Ясно е, че тепърва ни очакват и множество кръпки, които по всяка вероятност ще я направят неузнаваема в сравнение с първоначалния ѝ вариант. Но дотогава все още има твърде много време.

Освен това на места сюжетът на мисиите в кампанията изглежда недостатъчно обяснен. Така например играчите, които не са "на ти" с по-голямата част от събитията и биографията на героите от света на WarCraft, ще останат в недоумение от множество случки и техните последствия. Може би едно по-голямо разяснение тук-там би било от полза за не чак толкова закоравелите фенове на тази прекрасна реалновремева стратегия.

Заключение

WarCraft-маниаци, какво повече да ви кажа? Играта е страхотна! Наистина. Blizzard определено си разбират от занаята. Самият The Frozen Throne може да се окачестви като един невероятен експанжън на годината (въпреки дребните му недостатъци). Сигурен съм, че няма да съжалявате, ако го поразъкате в тези горещи и тежки летни жеги. Най-малко заради двете допълнителни анимации (интро и аутро), които са просто зашеметяващи и са едни от най-хубавите филмчета, правени някога в която и да е игра. И, впрочем, имайте предвид, че StarCraft II май се задава на хоризонта!

Владимир Тодоров

След няколко часа, прекарани с Midnight Club 2, ви препоръчвам известно време да не сядате зад волана...

湾岸 MIDNIGHT CLUB II™

Винаги съм си мислил, че в игрите няма такова нещо като мода. В смисъл такъв, че всеки прави заглавия, каквито според него ще се харесат на публиката, и не гони някакви трендове или течения. Оказва се обаче, че по-скоро съм се лъгал. И ако трябва да следим модните тенденции в рейсърите за тази година, то определено ще забележим, че така наречените "нелегални състезания" стават все по-популярни в гейминдустрията. Дали това е продиктувано от успеха на филми като "Бързи и яростни" или "Да изчезнеш за 60 секунди", или пък просто тази година производителите на рейсинг симулатори се сетиха, че такова нещо съществува, все още не е ясно. Независимо от причините, факт е, че освен Midnight Club 2, тази есен ще можем да видим и новия Need for Speed: Underground, който ще бъде на тема... нелегални състезания.

Сега обаче смятам да приключа с общите приказки и да обърна внимание на новото творение на Rockstar Games, известни най-вече с размазващата си поредица Grand Theft Auto. При вида на заглавието Midnight Club 2 много от вас сигурно ще се зачудят какво се е случило с Midnight Club 1 и защо май никой от нас не го е виждал. Истината е, че това е заглавие, появило се само за PlayStation и естествено, останало незабелязано от всички PC маниаци (включително и от мен). Въпреки това аз не смятам да се впускам в подробности по първата част, а директно да премина на втората – достойно появила се и за PC през изминалия месец.

В нея ще можете да се изправите срещу най-добрите ъндърграунд състезатели из три големи и адски реалистично пресъздадени града –

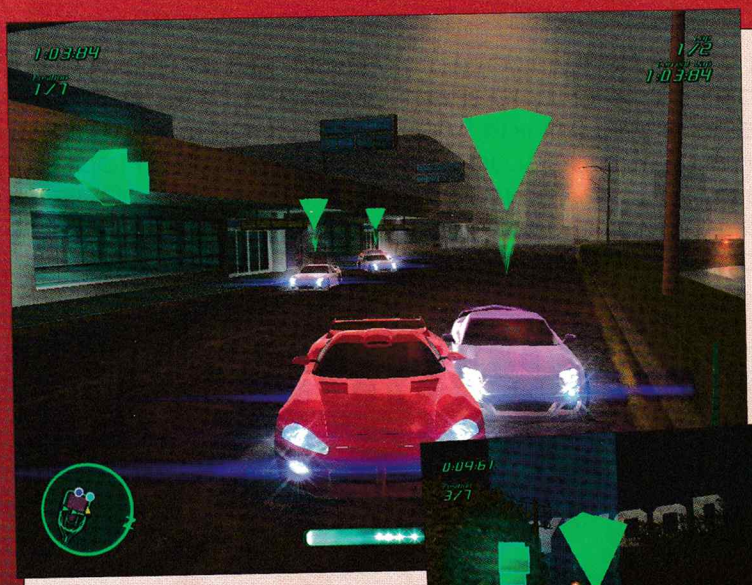
Лос Анджелис, Париж и Токио

Общо взето Midnight Club 2 е играта с главно "И" за всички автоманиаци. Специфичното в тази геймка, която не може просто да бъде вкарана в жанра на рейсърите ей-така, е, че тя е по-скоро аркаден рейсинг, който въобще и не се стреми да гони някаква реалистичност. Единствената цел на момчетата от Rockstar San Diego е била геймърите да усетят какво е чувството на нелегалните гонки и да ви дадат възможност свободно да скитате из споменатите три мегаполиса. Отгук насетне те въобще не са си дали зор да усложняват нещата твърде много, което обаче ни най-малко не разваля удоволствието от среднощните преследвания. Управлението е нереалистично, но позволяващо луди маневри, скоростите са невероятни, но супер атрактивни, сблъсъците са изродски, но зрелищни, а съперниците ви – луди маниаци.

Като всеки начинаещ, който желае да се състезава сред нелегалните ъндърграунд изроди, и вие в началото започвате със супер раздрънкана и смешна кола. След като организаторът на състезанията в Лос Анджелис се уверява в уменията ви, вече сте готови да излезете на улицата и да потърсите претендент. Когато го намерите, е нужно само да му светнете с дългите фарове и да го последвате до мястото, от което той иска да започне състезанието. Предполагам сте забелязали, че повечето от нелегалните гонки стартират от бензиностанции (както и у нас, по OMV-мата), та това правило важи и тук. Това не означава, че всички състезания ще стартирате само от такива места – някои предпочитат паркинги, други – градинки, трети – подземни гаражи и т.н. Общо взето цялата атмосфера е пре-

STREET RACER

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Rockstar Games
сайт	www.rockstargames.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC



несена почти едно към едно.

Графичните дизайнери на Rockstar са свършили много добра работа, като са моделирали трите огромни града в играта адски реалистично и почти като истински. Това означава, че

имате свободата да отидете, където си поискате и както си поискате

Броденето из нощните мегаполиси е направено по начин, подобен на GTA 3. За невероятната интерактивност на градовете спомага и възможността да влизате във вътрешността на някои сгради.

Като геймплей структурата на Midnight Club 2 е доста интересна. Смятам да ви запозная с част от особеностите ѝ. Авторите са успели да я направят както линейна, така и нелинейна на моменти. Нелинейността се крие в това, че сами можете да избирате с кого да се състезавате, а линейността – няма как да продължите в следващия град, ако не биете всички претенденти в предишния. Еволюцията ви се измерва в проценти, като, както и сами можете да се досетите, всеки град носи около една трета от необходимия рейтинг.

Състезанията се провеждат по произволни трасета в смисъл такъв, че нямате точно определен маршрут. За сметка на това пък ще ви се налага да стигате до определени checkpoint-ове като до тях можете да минавате откъдето си поискате. В някои състезания ще ви се наложи и да бягате от полицията, а в други – да стигнете до определено място за определено време. При всички положения, след като победите текущия ви опонент, получавате

вашата награда – неговата кола!

Това ви гарантира постоянно подобряване на автопарка. След всеки две-три състезания това автоматично означава супер луди надпревари с коренно различни возила. Логично е, че всяка следваща кола ще е по-добра от предишната и че с нея ще можете да се изправите лице в лице срещу по-свирепи опоненти. Във всеки град има и по един претендент с мотор, който също може да стане ваш много бързо. Лично аз обаче съм разочарован от моторите в Midnight Club 2 и смятам, че те са слабото място на играта. Не стоят реалистично на пистата, състезателите върху тях са сковани, а и не са най-подходящото състезателно средство за интензивния трафик в големия град. Освен това да се изправите срещу 5 моториста с вашия четириколесен звяр, е супер измислено, защото, както сигурно знаете, всеки уважаващ себе си мотор е около три пъти по-маневрен и по-добре ускоряващ от коя да е кола. За щастие моторът е само един във всеки град, тъй че няма да се нервите много.

Всеки нелегален състезател, естествено, се гордее със своето

Nitro

Така и тук в Midnight Club 2 вие ще можете да използвате това чудо на техниката, за да се изстрелвате като куршум пред опонентите си. За съжаление имате максимум по 3-4 Nitro бонуса като в първите двадесетина състезания ще имате само по един.

За сметка на това Slipstream Turbo-то ще ви е от полза постоянно. Това е един от специалните номера, които ще учите в процес на развитие. Позволява ви да влезете във въздушната струя на някой от опонентите си и при пренебрежимо малко въздушно съпротивление да се изстреляте безпроблемно пред него. Това със сигурност ще ви помага многократно, особено ако сте втори малко преди финалната права. Други интересни трикове, които ще научите в играта, са карането на две гуми, изстрелването на старта, баланса и пазенето на равновесието и т.н.

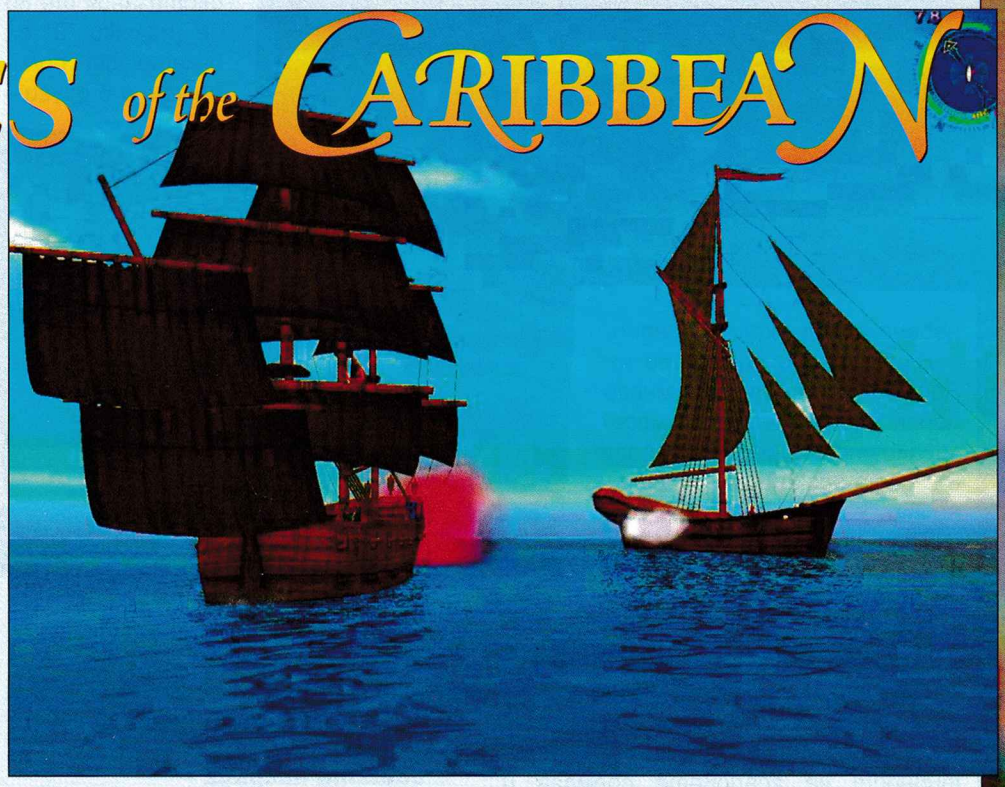
Общо взето соловата игра в MC2 е свръхдобра, реализирана е на много добро ниво и предава тръпката от нелегалните състезания с пълна сила. Понеже мястото ми свършва, а имам да кажа още 100 неща, ще бъда кратък. Мрежовата игра изисква специално внимание. Тя предлага много интересни състезания, за които съм сигурен, че имат потенциала да завладеят всички клубчета. Като добавя и факта, че графично този рейсър изглежда отлично (с изключение на някои малки бъгове) и че саундът му е много стабилен и подходящ за жанра, не ми остава нищо друго освен да ви кажа – тичайте към сергиите и взимайте Midnight Club 2 – това е играта!

Орлин Широв

Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
Internet club 35
ТАЛОН
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

PIRATES of the CARIBBEAN

"Хайде, плъх проклет, продължавай да вървиш!", изръмжа пиратът и с дрезгав смях го сръга със сабята си. Сега вече Мики Маус истински се притесни. Дъската свършваше, а акулите, които пореха водата, не приличаха на познатите му безобидни анимационни морски хищници. Освен това изглеждаха и доста гладни...



Когато за пръв път пуснах Pirates of the Caribbean и пред мен се размърда шареното лого на Disney, ме обзе смътното опасение, че смяната на името далеч не е единствената промяна, сполетяла Sea Dogs 2. Няколко мига по-късно на екрана се появи дръгливото и злобно на вид четириного, гордо представящо руската фирма Akella и образът му леко ме поуспокои. Сега мога да кажа, че проблемите на тази игра не идват от присъствието на Disney, а от съществуването на един черен паралелепипед, наречен XBOX, както и от индивидите в маркетинговия отдел на Bethesda.

Но всичко по реда си...

Nathaniel Hawk

"Скоро ще пристигнем в Оксбей. Трюмът е пълен. Вече ми се счува звънът на златните монети. Ех, колко повече щях да спечеля, ако не се налагаше да плащам за ремонт на кораба. В проклета буря изгубих и част от екипажа си, налага се да наема няколко нови моряка. На всичкото отгоре боцманът ми се държи странно. Преди няколко дни най-безцеремонно нахълта в каютата ми и започна да ми говори някакви несвързани неща за икони и клавиши. Не искаше да си тръгне преди да се е уверил, че знам как да взема принадлежностите си. После се опита да ми дава уроци по фехтовка. На мен, капитана на този кораб! Изглежда си е ударил някъде главата по време на бурята. Ако това продължава, ще трябва да се освободя от него..."

Може би това е последното, което Натаниел е вписал в дневника си преди на акостира в залива на колонията. Продаде стоките, поправи кораба, нае екипаж. Не му останаха толкова пари, колкото се беше надявал. Поне боцманът сам му съобщи, че е решил да напусне и да остане в колонията. На прощаване човекът дори му даде един нелош съвет – да вземе пари от местния лихвар и да купи товар сандалово дърво, който да продаде в Редмънт.

Тъкмо напускаше пристана, и съдбата го направи свидетел на неочаквано зрелище. Ескадрон, плаващ под френско знаме, нападна колонията и я превзе. Дали защото корабът му беше много бърз или просто защото беше малък и не го забелязаха, нашият смел мореплавател успя да се измъкне. И реши той, че може да изкара някоя пара, ако съобщи новината на английския губернатор...

Така се заплитате в интригите и борбата за надмощие, чиято сцена са карибските острови през 17-ти век. Какво общо има играта с филма, заради който и промениха името й? Ами става дума за пирати, мястото на географската карта е горе-долу същото, времето донякъде съвпада, а във водите на океана някъде там броди един прокълнат кораб, известен като Черната Перла, всяващ страх в душите на мореплавателите. Добавените приказни елементи, липсата на кампания с женски персонаж – това май е всичко, с което Pirates of the Caribbean се различава от обещаното ни за Sea Dogs 2.

Синята шир

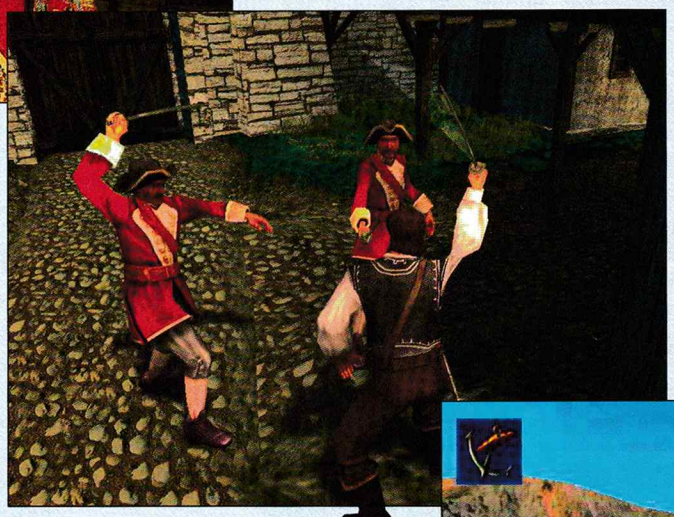
Океанът, кръстосван от корабите на четири европейски нации и от винаги готовите да плячкосват пирати, е основното средство за забогатяване в тази игра. Как точно ще си изкарвате прехраната, това е ваш проблем. Трябва ви кораб, а плавателни съдове много и видове най-различни. Освен това фрегата, произведена от испанците, не е фрегата, направена от англичаните. Испанските кораби са по-здрави и носят повече товар. Английските пък са по-бързи и по-маневрени. Изборът си е ваш. На кораба му трябват оръдия – два вида и три различни размера. Какви топове ще изберете, зависи от това дали предпочитате по-голям обсег или по-висока скорост на

RPG-AT-SEA

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Akella / Bethesda Softworks
сайт	http://pirates.bethsoft.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
	32 MB Video, Windows All, DirectX
платформа	PC, XBOX

Internet club 35
ТАЛОН
96
компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

ровката на офицерите си, за да намалите шанса да ги изгубите в бой. Близките срещи с врага не са само дуели. Могат да ви се нахвърлят едновременно четирима главорези и просто ще се нуждаете от някой, който да ви пази гърба. Този тип сражения, ма-



презареждане. С размера расте ударната сила, но намалява обхватът. Снарядите, с които ще засипвате корпуса на вражеския кораб, платната му и неговия екипаж, пък се делят на четири групи: гюллета, шрапнели, вериги и бомби.

Трябва ви и лична екипировка. Като за начало това са пистолет и меч. Отново са множество и с различни характеристики. Малко лечебни отвари също няма как да навредят. И да не забравите да си купите добър далекоглед, все пак искате да опознаете противника преди да започнете да си разменяте любезности.

С всеки потопен кораб, повален враг и изпълнен куест ще трупате опит. На ниво получавате по две точки, които да разпределите сред десетте си характеристики, както и правото да изберете едно от 35-те специални умения. Не може още от самото начало да сте добър навигатор, стрелец, фехтувач, търговец... За да компенсирате това, наемате съответните офицери. Можете да се разхождате с антураж от трима. Те имат същото количество характеристики, също трупат опит, а на вас се полага да указвате развитието им. Грубо казано, най-високият показател в групата се смята за ваш. Така, дори да имате само 2 точки късмет, ако ваш придружител има 9, то определено ще ви върви на зарове.

Подбирайте внимателно екипи-

кар и леко хаотични, са доста опростено организирани. Опитвате се да парирате всичко и само чакате удобен момент да замахнете обратно, а от време на време отскачате назад и пускате куршум в нечие чело.

Морските битки са доста по-сполучливи и изискват много повече умение. Ще можете да си изградите и малък морски ескадрон. За капитан на всеки от другите кораби ще трябва да определите някой от офицерите си, а на самите тях също ще можете да назначите помощници.

Интерфейсът

Тук обаче идва един минус. Играта е правена с идеята да се адаптира за XBOX с минимални промени. По този случай всички възможности за настройки са минимални, а управлението ще ви се стори доста изчанчено, поне докато не си пренаредите клавишите.

В графично отношение играта просто няма слабо място, а възможностите на DirctX са пълноценно оползотворени. Тази прелест просто трябва да я видите. Жалко само, че няма да видите как по време на битка как някое летящо гюлле отнася вражеска глава. Кръв в играта просто няма.

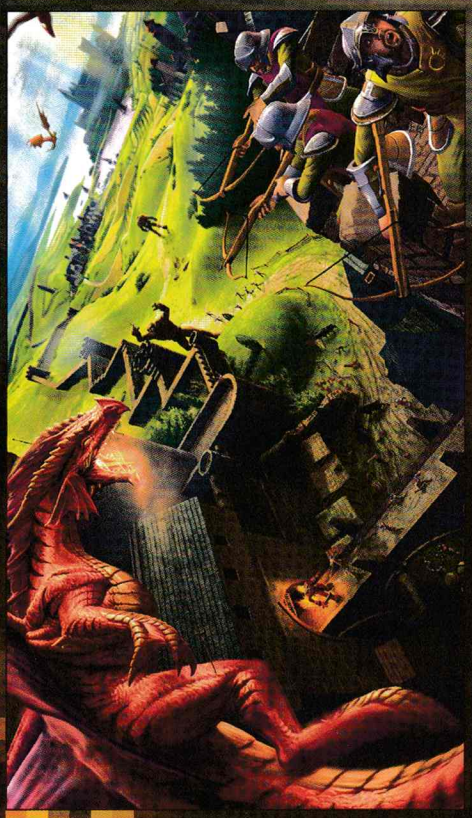
На звуковия фронт също нещата не са толкова розови. Музиката е добра и достатъчно настървяваща, но някак под нивото от Sea Dogs. Звуковите ефекти са адекватни, особено впечатляващи са по време на буря. Озвучените реплики в играта обаче са минимално количество и въпреки че не са лоши, бързо почват да се повтарят.

В крайна сметка дали Pirates of the Caribbean е достоен наследник на Sea Dogs? Отговорът е: недвусмислено да, обаче след една яка кръпка. Играта доизгражда силните страни на предшественика си, но има немалко количество дребни гафове и интерфейс от конзолен тип. Жалко, че много разпространители смятат дребните маркетингови трикове за по-важни от издаването на изчистен продукт.

Борис Цветков

GAMES X extreme
КОМПЮТЪРЕН КЛУБ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ
www.x3m-games.net
AMD Athlon XP 2000+, DDR 256MB, GeForce4 MX440
19" MAG, Logitech KBD&Mouse
60 КОМПЮТЪРА
ОПТИЧНА ВРЪЗКА ДО CITY-LAN И HEADOFF
Пловдив, ул."ген.Д.Николаев"33
ТАЛОН валиден до 30.09.2003
ПЛАТИ 1 ЧАС
ИГРАЙ 2 ЧАСА
КОМПЮТЪРЕН КЛУБ "ЕКСТРИЙМ"
Пловдив, ул."ген.Д.Николаев"33

Neverwinter Nights Shadows of Undrentide



DnD ROLEPLAYING GAME	
графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Bioware / Atari
сайт	http://nwn.bioware.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 96 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

Съмнявам се, че някой от феновете на ролевите приключения е пропуснал един от хитовете на миналата есен, а именно Neverwinter Nights. Това беше първата подобна игра в историята на геймминга, която позволяваше, а и все още позволява, безспирно разцъкване. Това се случва благодарение на разчупения и гъвкав Aurora енджин и Toolset-а към него, с който всеки фен може да направи собствено приключение. За радост из интернет има доста творци, а най-доброто, сътворено от тях, е на http://nwn.bioware.com/downloads/modules.html.

Както знаете отпреди няколко месеца, Bioware подготвяха експанжън за култовото си творение. И ето че той се появи. Neverwinter Nights: Shadows of the Undrentide не е нищо повече освен един много добър add-on, който добавя едно ново приключение и коригира леко геймплея. Интересно е, че авторите си признават, че са решили да направят това продължение

вдъхновени от множеството творци на модули

из интернет. Идеята им е дадена от фенове и те са се захванали да я реализират. Накратко новите неща в SoU са следните – добавени са над 30 нови feat-а, 16 нови гада, два нови типа терен, над 50 команди за скриптове, пет престижни класа и нови магии. Поне по мое мнение всички тези неща са предостатъчни за един добър експанжън. Още повече така всички ще са доволни – и играчите, и тези, които правят приключенията.

Мисля, че е редно в началото да ви обясня и какво е Undrentide и за какво става дума в експанжъна.

Преди много векове във Forgotten Realms съществувала могъща цивилизация на магове. Техните заклинания били толкова силни, че те дори живеели в огромни градове, носещи се във въздуха. Тези магьосници се казвали Netheril. Но дори и нетерилската магия не ги спасила от мощен катаклизъм, който ги застигнал преди много години. Техните градове се сринали и заклинателите изчезнали завинаги от лицето на земята. В момента из Forgotten Realms са пръснати остатъци от руините на тази могъща цивилизация, а Undrentide се наричал един от техните могъщи градове.

The Beginning...

В началото на експанжъна вашият ментор Master Drogan е нападнат от армия коболди. Така той е принуден да се раздели с четири свещени артефакта. След като малките гадове му ги отнемат и го раняват тежко, те напускат полесражението, но оставят достатъчно отчетливи следи по снежната земя. Естествено, в този момент вие се оказвате наоколо. Както можете да предположите, бива ви заръчано да намерите четирите артефакта и така да спасите живота на своя учител. Оттук нататък няма да продължавам с историята, а ще оставя на вас да разберете накъде се развиват нещата и как Undrentide се заплита в цялата история. Убеден съм, че ще си прекарате няколко доста интересни часа с новото

GAMES X
Вземи своята безплатна КЛУБНА КАРТА за да играеш повече и да плащаш по-малко!
КОМПЮТЪРЕН КЛУБ "ЕКСТРИЙМ"
Пловдив, ул."ген.Д.Николаев" 33

PATCH INFO

Ако все пак поради някаква необяснима причина искате да останете с оригиналния Neverwinter Nights, просто можете да го пачнете до версия 1.30 (Shadows of Undrentide върви в комплект с версия v1.30). Така ще можете да цъкате онлайн с хора, притежаващи и двете версии на играта и ще можете да виждате два от новите гадове - Hobgoblin и Pit Fiend. Освен това ще получите над 50 нови скриптинг команди и много други подобрения. Можете да го свалите от ftp://ftp.headoff.com/GamePatches/NeverwinterNights/NWNEnglish1.30Patch.exe.

НОВОСТИТЕ НАКРАТКО

30 нови feat-а
16 нови града
2 нови терена
Над 50 команди за скриптове
Пет престижни класа
Над 50 нови магии
Промени в Henchmen-ите

Ако миналата есен сте попаднали на най-любимото си RPG, наречено Neverwinter Nights, то това лято пробвайте най-любимия си експанжън!

приключение на Bioware, което наистина има какво да покаже.

Като за начало, героите ви вече ще могат да избират от над 30 нови feats, сред които Resist Poison, Resist Disease, Resistant to Energy, Divine Shield, Expertise, Blooded, Artist, Stealthy, Strong Soul, Courteous Magocracy и други. При всички положения това ще динамизира още повече изграждането на героите и ще им придаде нов облик. Друга яка новост при изграждането на героите са

престижните класове

Те са пет на брой, а по-точно – Arcane Archer, Assassin, Blackguard, Harper Scout, Shadowdancer. Престижните класове представляват подкласове, които ще можете да избирате, само ако отговаряте на определени изисквания откъм ниво, feats и skills. Те ще се броят като допълнителен клас, но пак няма да можете да надвишавате цифрата от 3 класа и максимум 20 левъл. Какво да се прави – такива са правилата на трета ревизия на Dungeons and Dragons. Сред новите гадове в играта впечатление правят Pit Fiend, Hobgoblin, Formain, Faerie Dragon, Pseudodragon, Cockatrice, Gorgon и Basilisk. Ще можете да ги срещнете на различни места и с някои от тях ще имате наистина сериозни проблеми.

Новото приключение в експанжъна не е толкова дълго, колкото това в оригиналната игра. И все пак, дори на най-опитните играчи, то ще отнеме над 20 часа геймплей. Действието се развива из три различни местности. Из тях има пръснати най-различни предмети и артефакти, които не бяха включени в първата част на NwN, така че определено ще има върху какво да си точите зъбите.

Извън подобренията по самия герой, скриптинга и мултиплея, авторите са добавили и някои промени върху соловата игра. Така например

вашия Henchmen вече има инвентар

в който можете да бъркате и да решавате с какво оръжие ще се бие или какви ръкавици ще ползва и т.н. Друго подобрение в тази насока е "интерактивността" на този тип персонажи. Те могат да си общуват с някои NPC-та, да ви дават напътствия и съвети. Общо взето, личи си, че Bioware са направили всичко възможно, за да превърнат Shadows of the Undrentide в добър експанжън.

От техническа гледна точка продължението почти няма разлики с оригиналната игра. Графично SoU изглежда по същия начин като предшественика си. Това не означава, че играта е лоша. Напротив, още старият NwN представи един еталон за хубава 3D графика и сега авторите са решили да не го променят много. If it ain't broke don't fix it – казваше дядо ми! Но все пак времето си тече...

Музиката в Shadows of Undrentide е на много добро ниво. Това може би е така, защото тя е композирана от Кемал Амарашингам. Той е ветеран от геймстудиото LookingGlass и е работил над игрите от серията Thief, System Shock 2, а последният му проект е саундтракът към RPG-то Arx Fatalis. Според мен думите, изречени дотук, са достатъчни, за да ви убедят, че саундът в SoU е първокачествен.

Ако сте си паднали по Neverwinter Nights, ще се изкефите и на експанжъна. Той е интересен, увлекателен, а пък и добавя достатъчно нови неща, заслужаващи да се видят.

Орлин Широв

P.S. Мисля, че всички фенове на поредицата на Bioware ще са доволни да разберат, че съвсем скоро ще има и втори експанжън за NwN, който ще предлага също доста новости и интересни подобрения. Очаквайте негово представяне съвсем скоро.

Angel of Darkness е първият Tomb Raider, чиято история е много повече от връзка между нивата

LARA CROFT TOMB RAIDER the angel of darkness

"Вятърът си играеше с разкъсаните пердета. Вледеняващият въздух нахлуваше в разбитата тъмна стая, тънеща в безпорядък. Лара внимателно се огледа, опитвайки се да си спомни какво се бе случило тук. Два дни. Как можеше да не си спомня какво бе станало преди два дни?! А радиото все така досадно бучеше, напомняйки, че полицията е по петите й. Погледна отражението си: "Нима аз съм убила Вон Крой?!"

- Лара, нуждая се от помощта ти, за да взема нещо!

- Продължавай...

- Търся Петте мрачни картини за един свой клиент – Екард... Но той е психопат!

- Защо трябва да съм заинтригувана от офертата?!

- Умират много хора, Лара...

- Оправяй се, Вернер!

Едри капки пот избиха по челото на Вон Крой. Той сякаш изпадна в агония, причинена от обстоятелствата, след което се пресегна за малката плочка с адреса:

- Лара, моля те! Виж... Посети тази жена... Карвие... Тя може да ти помогне!

- Тръгвам си!

Вон Крой се вкопчи в ръката й и впи умолителен поглед в нейното студено лице.

- Египет, Вернер! – Думите се изливаха злобно и бързо, пропити с пулсиращо напрежение – Ти си тръгна и ме остави!

- Напусни дома ми, Лара!

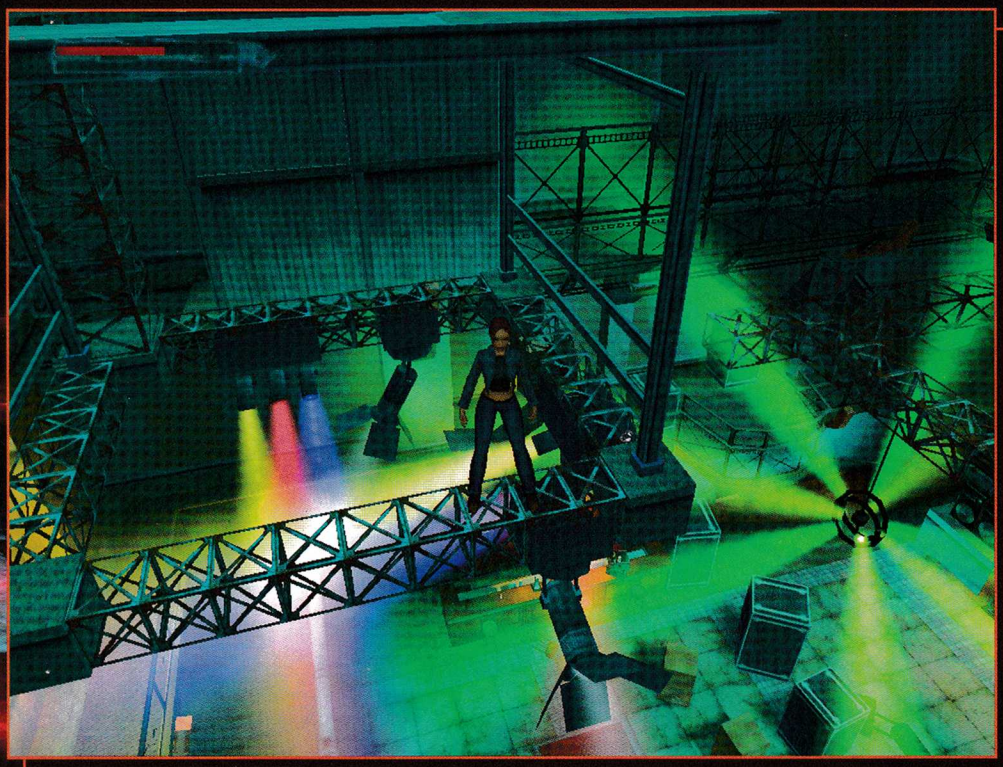
Той се пресегна за пистолета си. За секунда няколко последователни изстрела разцепиха мрака в стаята. Лара се свести. Не помнеше нищо. Цялото тяло я болеше. Стаята беше в неописуем безпорядък. Направи една крачка. Вон Крой лежеше в локва кръв. Ръцете й бяха лепкави и омазани с алена течност..."

Под микроскоп: Лара

Angel Of Darkness (AOD) започва в мокрите улички на Париж. Полицията е по петите на Лара... След цялото трябене на Core и Eidos, че играта ще е много по-различна от предишните части на поредицата, е доста странно, че първото нещо, което ми направи силно впечатление още със стартирането, са малките и дори незначителни промени. Косата на Лара е по-къса и червена. Плитката й вече не се състои от отделни части. Гримът е по-тъмен. Носи един пистолет. В началните нива няма ко-

ACTION/ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Eidos Interactive/Core Design
сайт	www.tombraider.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, GameBoy Advance, PSOne, PS2



бури, а по-късно дизайнът им е доста по-различен от досегашния. Раничката е друга. Обувките... Това са безкрайно много подробности, които в крайна сметка малко или много променят вида на играта и, очевидно, на главната героиня.

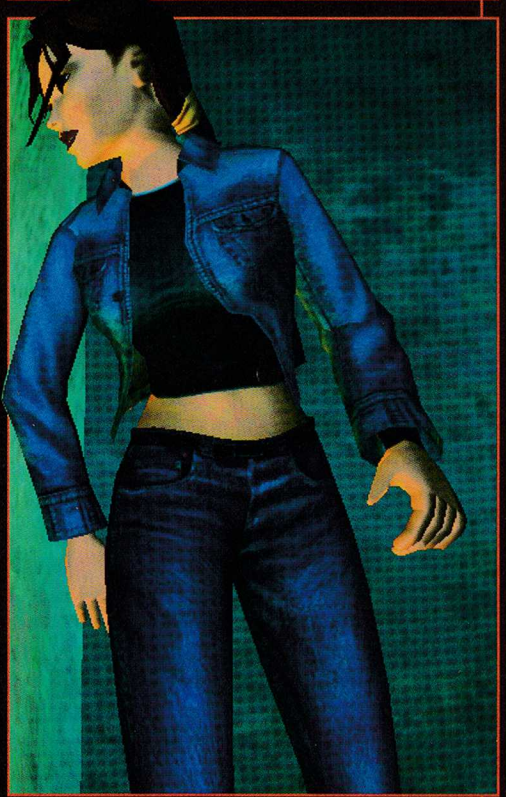
Всички движения на Лара също са обновени. Освен че старите са анимирани наново, добавени са и допълнителни. Например при качване по стълба вече има много по-реалистично движение, а преди се използваше същата анимация като при пълзене. Можете да се придвижвате с ръце по въже, а ако има преграда, свивате краката си към тялото, за да я избегнете. Друго нововъведение е stealth режимът, при който можете да се промъквате безшумно, долепили гръб до стената, или да балансирате по много тънки первази. Тъй като вече нямате неограничен брой муниции, можете да водите и ръкопашен бой.

При тази изцяло обновена система за движения всичко е улеснено. Докато преди трябваше да задавате всяка команда, сега Лара автоматично се качва на препятствията пред нея (само с forward, а не Ctrl + forward), сама използва стълбите и т.н. Готино е, че е добавено и движение, с което стъпва върху различните малки неравности по пътя, а не минава направо през тях като преди. За моя огромна радост са премахнати и едрите грозни капки, които в предишните части трябваше да симулират, че Лара е мокра, и бяха отвратително нереалистични.

Говорейки за

реализъм

например много ми хареса едно от нивата, където трябваше да се спасявам от задушлив газ. В един момент попаднах в ново помещение, което първоначално не беше засегнато. След малко обаче то също започна да се изпълва с отровата и отново попаднах в безизходица. Много реалистично беше направен и моментът, когато експлозия на варел с масло ви принуждава да се гмурнете под водата. Маслото обаче се разлива по повърхността и злобничко гори над вас, докато губите въздух. :)



tel. 9733587 WWW.BAZATA.NET GAME CLUB

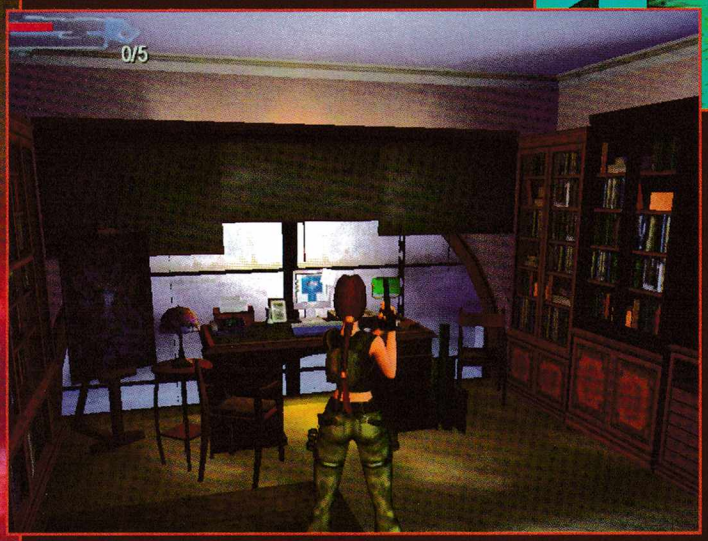
55 МАШИНИ ул."Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"

TALON

ПЛАЩАШ 1 ЧАС

ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

Друга новост при движенията е обстоятелството, че постепенно се уморявате. Наред с индикатора за живот имате и такъв, който показва колко още могат да издържат мускулите ви, извършвайки дадено движение (например висене на ръце). Също така Лара може да подобрява физическите си показатели. Където определени способности се изискват, но ги нямате, Лара ви подсказва и вие трябва да откриете как можете да станете по-тренирани, защото това не се случва просто като повтаряте дадено действие. Трябва да го направите веднъж, но на точно определено място, което е ключово за играта. Тогава силата ви се покачва и можете да продължите.



Други нови способности

на Лара са възможността да говори с други герои, да събира пари и да ги използва. Можете да избирате реплики в диалозите, които присъстват доста често в началото на играта. Там събирате информация за предстоящото приключение, бродейки из Парижкото гето. Това добавя куест-елемент в играта, защото има значение какво ще кажете, къде ще отидете първо, каква информация ще получите... Парите не играят съществена роля – веднъж дори заложих на боксьорски мач. :) За разлика от по-старите Tomb Raider-и Лара не кара никакви машини. :(Затова пък използва акваланг и противогаз в две от нивата.

Важното при всички тези нови опции на Лара е, че на повечето места можете да изберете как да минете препятствията и да превърнете Angel of Darkness в игра, предназначена точно за вашия вкус – ваша работа е дали ще използвате оръжия в боя, дали въобще ще се биете или ще се промъквате, откъде точно ще минете...

Основното при играта с Лара в Angel of Darkness е да откриете пътя, по който да продължите. Има някои доста невероятни каскади, които трябва да измислите, за да се озовете на желаното място. След куест-ориентираното начало следва предимно stealth-ориентираната част. Използвате камери, за да проучвате пътя, много карти, осигуряващи ви достъп до различни части на сградите, справяте се с пазачи, лазери и алармени системи. Интересна е гонитбата в апартамента на Вон Крой с убиец, нает да ви свети маслото. Тук-там я има и типичната TR атмосфера. Например нивото Hall Of Seasons, което е достойно дълго и гадно, а действието му се развива в гробница. Само мисълта за това ниво кара усмивка да изплува на устните ми. :) Когато го изиграете, ще видите защо. Друго типично TR-ниво е подводният лабиринт Vault of Trophies. Интересни са и мисиите към края на играта, в които бродите из лаборатория с мутирали растения – още малко и щяха да ме накарат да стана вегетарианка. :)

Отгоре, отгоре: Къртис

След подробното разглеждане на играта с Лара, следва краткото и повърхностно разглеждане на Къртис – новия герой, с който трябва да се подвизавате. :) Не съм го пренебрегнала, защото е мъж (въпреки че и това е вариант :)), а просто защото играете 3 нива с него и 34 – с Лара. Вадете си изводите.) И добре, че са само три!

Къртис Трент се връзва идеално с историята на играта. Още повече е добре замислен с екстрасенските си възможности. Хубаво е, че внася разнообразие, но, за бога, той е побавен и тромав от умрял градински охлюв! Вярно е, че в Tomb Raider има и известна доза феминистичен замисъл, но не мисля, че непохватността и бавните движения на героя от мъжки пол оправдават целта...

Шегата настрана. Тъпо е, че не можете да се възползвате от способностите на Къртис освен във филмчетата (което всъщност означава, че изобщо не ги използвате). Иначе нивата, които играете с него, са добре замислени – имате много малко амуниции (за разлика от играта с Лара), ръкопашният бой е безсмислен срещу противници като тези, които срещате, и трябва да бягате много чевръсто. В общи линии атмосферата напомня Resident Evil. Смешно е, че се затрудняваме допълнително поради по- трудното управление на героя, а не поради предвидените от авторите препятствия. Ка-

tel. 973 35 87
CLUB
ул."Коста Лулчев" блок 245

то Къртис се подвизавате в една лудница, където душевноболните са подложени на не много приятни експерименти. Ще се сблъскате и с мутанти. С него ще играете и при битката с Boaz – една мадама, погълната от мутант, която впоследствие се слива с него.

Другите герои

AI-то на компютърно контролираните герои е слабо. Това обаче не ме подразни чак толкова много, защото в първите нива има малко гадове и не се набляга на боя, което лично на мен ми допадна. В последните нива гадините са малко по-умни, но отново не блестят с кой знае какъв разум. Най-вече са по-трудни за убиване...

В графата "други герои" ще спомена, че Екард е голямото зло в Angel of Darkness. Той е алхимик, който живее от 1440 г., и се опитва да възроди расата Nephilis – уродлив хибрид между ангел и човек... Бори се с орден, който от древността е негов противник и към който е принадлежал бащата на Къртис. Brother Obscura пък не е първостепенен герой, а просто невероятно гаден бос. Искам да ви предупредя, че целта не е да го застреляте, защото е невъзможно. Но това не означава, че не трябва да гърмите по него. ;)

Буболечки

Въпреки колосалното количество агресивни инсекти в новия Tomb Raider, тук няма да си говорим за противниковите същества от играта, а за грешките. Те са не по-малко от буболечките. Колкото и да не ми се иска да го призная, ако имаше награда за най-бъгава игра на годината, AOD щеше да е сред номинациите... Играта постоянно забива, рестартира се, филмчетата понякога не тръгват, звукът изчезва. След инсталиране на patch-а ситуацията се подобрява, но не достатъчно. :(

Иначе графиката е значително усъвършенствана. Може би не е толкова впечатляваща, колкото авторите обещаваха, но е в пъти по-добра от тази на предишните игри. Има много добри ефекти – най-впечатляващи са мъглата, светлините. Музиката е размазваща, но няма да се впускам в подробности, защото има твърде много други неща, които исках да ви кажа, а мястото приключва...

Оценка

Опитах се да бъда максимално обективна в това ревю и – повярвайте ми – не беше лесно, защото като фен на поредицата бях зашеметена от тази част въпреки всичките ѝ недостатъци. За мен най-голям минус е това, че можете да превъртите играта за по-малко от седмица (ако не правите нищо друго:)). Трябва да ви кажа също, че играта е част от трилогия и завършва с отворен финал – продължението е ключът към разкритието на загадката... А действието в него отново ще се развива в древните гробници! Пак ще има и динозаври. С две думи – феновете на TR, които ореваха интернет, че искат повече гробници, ще получат това, което искат...:)

Лили Стоилова

Когато Disciples II излезе, тя се очерта като единствената игра сериозен конкурент на Heroes IV, а според някои (включително и мен) дори и по-добра от геймката на 3DO. За тези от вас, които са пропуснали да разцъкат това наистина разкошно заглавие, ще се върна малко назад в миналото и ще разкажа за историята на първата игра. Най-малкото сюжетът на експанжъна я следва доста плътно и е пряко нейно продължение.

Как джуджешката секира се сблъсква с демоничния огън, човешкия меч и отровата на Мортис

DISCIPLES II GUARDIANS OF THE LIGHT

В Disciples II демонът Uther си поставя за цел да покори човешката империя и да отвори портите към Ада, пускайки легиона на Бетрезен да опустошава отново земята. Срещу него се изправят обединените войски на хората и джуджешките кланове. Във финалната битка рамо до рамо се бият паладини и ледени гиганти. Събитията предизвикват Рагнарок (скандинавския апокалипсис) и именно битката срещу Нитхог, дракона на опустошението, представлява завършекът на джуджешката кампания. В целия конфликт има и четвърта страна – немъртвите орди на Мортис. Тя е бивша елфическа богиня, подивяла от скръб, след като губи съпруга си в битка с джуджешкото божество Вотан и станала повелителка на смъртта.

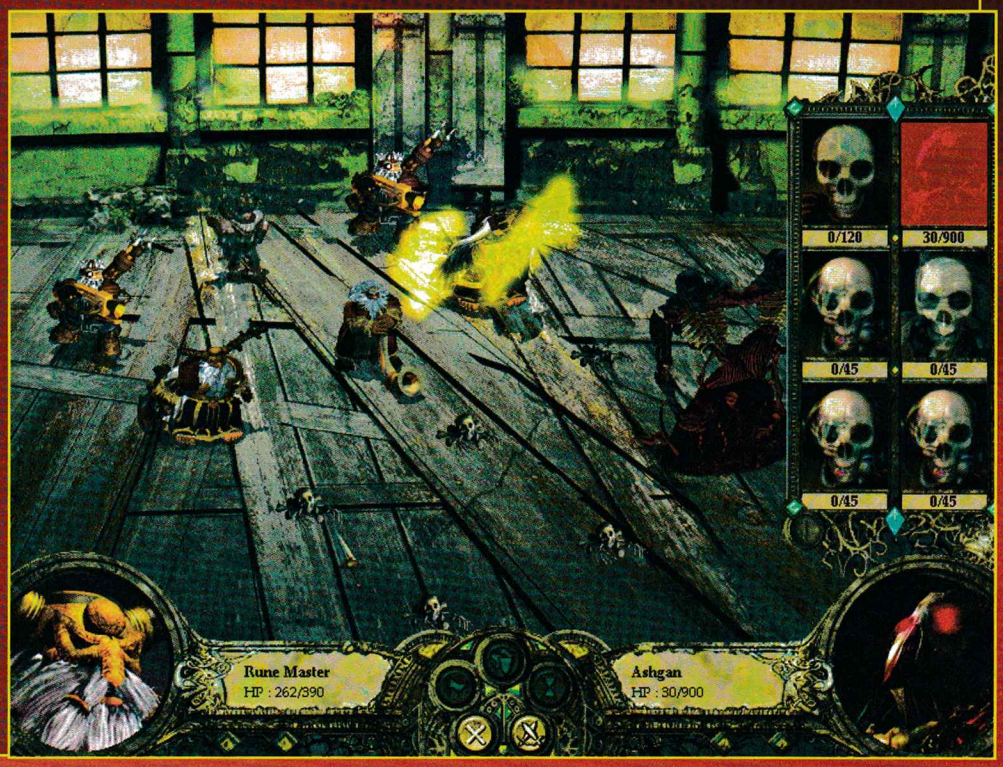
Сега идва и продължението на историята – как са се развили нещата в следвоенния период. Историята е интересна, а светът на Disciples е достатъчно подробно разработен и пленителен. Дори си има собствена митология, която сама по себе си е доста впечатляваща.

В експанжъна ще имате на разположение по 3 мисии, свързани в кампания за всяка една от расите. Не бързайте да скачате срещу малката цифра мисии – картите са огромни и доста трудни. Ако не си пазите героите от оригиналната игра, на единия от дисковете ще намерите няколко бонус воини... а повярвайте ми – героят ви трябва да е поне 12 ниво, за да можете да направите каквото и да било. Освен това са добавени около 12 нови мини мисии – сценарии. Тук е една от по-големите промени. Те не са толкова мултиплейър, колкото сингъл и куест ориентирани. Затова цифрата на часовете забавление нараства значително и пълното изиграване на всички карти ще ви отнеме около седмица – напълно достатъчно за парите, които даваме.

Война, война, война

Една от най-оригиналните и иновативни идейки, вкарани в Disciples, е развитието на войските ви. Имате няколко базисни юнита, които можете да закупите от всеки град. С течение на времето, завземайки мини и територии, ще натрупате достатъчно средства, за да ъпгрейднете някоя от структурите и единиците в нея. Вариантите за развитие на един юнит често са повече от един. С всяко успешно сражение воините

TURN BASED STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Strategy First
сайт	http://strategyfirst.com
хардуер	Pentium 400 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8+
платформа	PC



ви трупат опит и когато съберат достатъчно, за да качат ниво, и имате нужната структура, те се променят напълно, придобивайки и нови умения освен увеличаването на издръжливостта и щетите, които нанасят.

Така например след първия ъпгрейд нормалното джудже става по-могъщ воин. Следва избор – дали да закоравява като воин или като маг. Ако изберете първия вариант, по-късно пак ще трябва да избирате между джуджешки крал с огромна броня и послаби щети или Рунен повелител – с две брадви и повече кръв, но без броня. Ако пък предпочетете пътя на мага, ще получите физически доста по-слаби брадатковци, но за сметка на това пуцащи по цялата тумба на противника, а не само по една единица.

При всички раси положението е подобно. Основно единиците ви се делят на няколко типа: воини, магове, стрелци и подкрепящи войски. В зависимост от мисията и наличните условия, от вас зависи на кой тип да заложите. Един съвет: тъй като някои от задачите ви са да убиете някой адски силен и уникален дзвер, а максималните щети, които могат да бъдат нанесени, са 300, то съставете армията си от повече единици, такива с допълнителен вид щети (парализа, отрова) или с по две атаки.

Всъщност нови попълнения в армията ви няма освен допълнителните уникални гадове, които най-често трябва да изгърбите – така демоните, немъртвите, джуджетата и хората си имат по един бос в края на всяка кампания. Добавени са и няколко уникални лидера като например принцесата на джуджетата. В някои от мисиите ще имате на разположение и елфски войски в резултат на съюза, сключен между фракциите.

По-интересни са лагерите с наемници. От тях можете да си купите почти всяко същество, присъстващо на картата, и то не само стандартните му версии, но и по-опитни – съответно по-скъпи. Така до конвенционалните ви войски може да се намърда някоя химера, медуза или грифон, а си е пълна далавера да закупите пето ниво дракон или стандартен ваш юнит, но с 3 до 4 ъпгрейда. И така, кампанията и допълнителните мисии са достатъчно увлекателни, за да задоволят дори и по-претенциозните в графа сюжет и развитие на историята геймъри.

Струва ли си?

Труден въпрос. За мен си струва, а и за всеки фен на играта е задължително да има този експанжън, както и Disciples II: Servants of the Dark – другия addon, който вече ще е излязъл официално, когато четете този текст. Те са стендалон и не ви трябва оригиналната игра, за да ги подкарате. Друг е въпросът, че преспокойно можеха да ги цвъкнат в два диска, а не на четири. Но какво да се прави – комерсиализъм братче. Другата слабост е графиката – когато излезе играта, не беше първа хубост, а днес е вече архаична, и наистина е дразнещо, когато не можете да различите някой от лидерите си в близката горичка. Добър камуфлаж според някои, кофти пикселизация според други. Но майната и на графиката – много пъти съм повтарял, че тя не е най-важното. А кампаниите с немъртвите и демоните наистина кефят. Да не говорим, че според мен това е играта с най-оригиналните като изпълнение и изглед единици. А така и така заговорихме за графика – да, картата е визуализирана ужасно, но за сметка на това магиите са разкошни. Влезете ли в битка, положението е съвсем различно – тук графиката просто е великолепна и не преувеличавам ни най-малко. Просто си вземете играта и вижте сами.

Георги Панайотов

ПРЕВЗЕМАНЕ НА КРЕПОСТИ

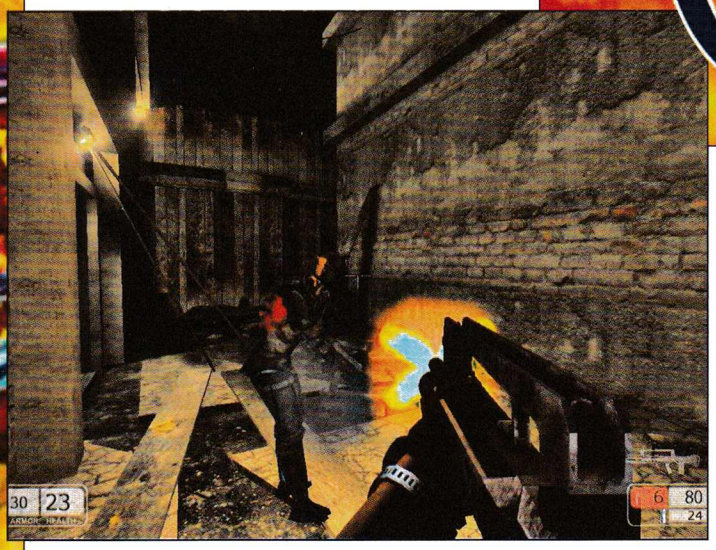
Според някои това занятие е мисия невъзможна. Особено на по-малки карти, където не можете да си направите левъл 15 Defender of Faith например. Как да процедираме в този случай? Оказва се доста просто. Защитникът на крепостта е с 900 живот, 90 броня, 200 DMG и 70 инициатива. Трябва ви просто герой стрелец (при хора, джуджета, демони - така и не разбрах как ще стане номера с немъртвите, но работя по въпроса) с прилично ниво (10-15), няколко отвари за увеличаване на щетите, броня и инициативност.

Следващото, с което трябва да се снабдите, е Rod of Paralization или Horn of petrification... Най-добре и двата едновременно. С тях при всеки изстрел в говедото ще го парализирате или вкаменявате и няма да може да реагира. Наистина процедурата е доста тегава и отнема между 15 и 30 минути реално време, но се отплаща с огромното количество опит (при 6 юнита в отбора всеки намазва по 1800 exp. – напълно достатъчно за повечето да се ъпгрейднат в най-високо ниво бойци). При унищожаване на вража крепост ще придобиете всичките ресурси на опонента си (мана и злато), както и развитите от него магии.

Chaser...? Звучи гадно, но изглежда перфектно!

Нека всички, които са на мнение, че шутърите са за малоумници, на които им липсва достатъчно сиво вещество, за да играят стратегии или RPG-та, пробват новия словашки 3D-шутър на име Chaser (създаден от авторите на Battle Isle: The Andosia War). От това със сигурност никой няма да пострада. Най-много да натрупа няколко часа или дори няколко дни приятни изживявания.

А сега се настанете удобно, хванете списанието с две ръце и се пригответе психически, защото имам намерение да ви запозная най-подробно с тази готина геймка.



Самоличността на Чейсър

Както сигурно сте се досетили, вашето име е Чейсър. Аз не бих кръстил така дори и хамстер, към който съм алергичен. Героят ви страда от силна загуба на паметта (колко оригинално) и колкото повече напредвате в играта, толкова по-нови неща ще научавате за него (по доста ефектен начин). Единственият проблем е, че всеки иска да види нашия човек на два метра под земята.

Действието на Chaser се развива в близкото бъдеще в края на XXI век на планетите Земя и Марс. Около девет-десет процента от сградите, околната среда, колите и т.н. са съвсем реално съществуващи. Останалите десет са запълнени с оригиналните футуристични хрумвания на създателите. Историята е твърде заплетена и сравнително интригуваща, затова имам намерение да ви оставя сами да се сблъскате лице в лице с нея. Бих добавил единствено, че сцените в Chaser са съединени перфектно с развитието на играта.

Нека продължим със

специфичния геймплей

Интересното е, че в Chaser съжителстват както дребни елементи на стелт шутър, така и голяма доза брутална патаклама. Но, както вече споменах, всичко е слято идеално. Най-общо казано, мисиите могат да се разделят на два вида. Такива, в които трябва да се отървете от всичко, което помръдне, и такива, където невъоръжени се промъквате тихомълком, за да изпълните поверената ви задача.

Високото ниво на изкуствен интелект на противниците ви гарантира интересен и труден геймплей. Враговете не спират да се укриват зад всичко, което се изпречи пред очите им – било то сандък, кашон, стена, паднали парчетии от някоя сграда или нещо подобно. Освен че избягват куршумите ви по един сравнително ефективен начин, те умело могат да сменят и своята позиция. Дори когато сте в пряка битка с тях и се прикриете, за да презаредите, гадината едва ли ще е на същото място, когато отново си покажете главата. Така че бъдете бързи и яростни и не разчитайте на това, че си мислите, че знаете къде се крие противникът.

Графиката, базирана на

енджина CloakNT

допълва приятните усещания от играта с добре изглеждащи сгради, пейзажи и т.н. CloakNT позволява и на по-слаби машини да се справят прилично с просторните помещения, които, между другото, дори са в излишък. Наистина, има мисии, в които ще ви се завие свят от лутане насам-натам в една и съща сграда, която е разделена на десетки етажи, много поднива, най-различни вентилационни шахти, стълбища, тераси и всичко друго, за което можете да се сетите. Малкият недостатък по отношение на графиката е, че нямате свободата да чупите почти нищо от заобикалящите предмети. Но ако искате игра, в която да трошите на поразия, бих препоръчал Red Faction II.

С каквото и да сте решили да се въоръжите за следващите избори или футболна среща, моля ви, недейте да го избирате от арсенала на Chaser. Просто ще ви излезе зверски скъпо, а и се съмнявам, че някой ще се навие да ви го достави по интернет. Наистина, оръжията, които мо-

FIRST PERSON SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Cauldron/Jowood
сайт	http://www.chasergame.com
хардуер	Pentium 650 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video card, Windows All
платформа	PC

же да видите в играта, са правени по действителни образци (а не за вандалстване на стадион "Васил Левски":-)). Само някои от тях са леко модернизирани, а общият им брой е около двадесет, което по мое мнение е сравнително множко. В случая се радвам, че големият брой на оръжията не е намалил техните качества.

Ако погледнете долу вляво на страницата ще видите, че оценката, която съм дал за звука на Chaser, си е

чиста шестица

Това е така, защото саундефектите и музиката в играта са толкова яки, че едва успявам да си отлепя ушите от слушалките. Естествено, повечето хора обикновено обръщат внимание предимно на графиката. Но за да бъде даден геймпродукт наистина готин, трябва непременно да притежава добра музика и ефекти, които да помогнат на играча да се слее напълно с атмосферата. Из клубовете съм виждал дори и геймъри, които не си слагат слушалките по време на игра. В повечето случаи те

определено губят. За пример ще дам саундтрака на Alien vs. Predator, който с удоволствие бих слушал дори и само на уредбата си...

Напоследък често се чудя, кога ли интернетът в България ще стане достатъчно евтин и бърз, че да може всеки геймър да се наслаждава на невероятни преживявания, мерейки силите си с фенове на игри от цял свят в онлайн мултиплейър битки. Засега това още ми се вижда нереално, но не се знае какво ще се случи в бъдеще. Е-е-е, за хората, които имат достъп до хипербърз и евтин нет, ще кажа, че Chaser разполага и с онлайн мултиплейър, който може да бъде разцъкван с помощта на GameSpy притурка. Ако пък по никакъв начин не можете да играете в нета, не се обезкуражавайте. Отидете в най-близкия клуб и ударете един LAN с приятели. В мултиплейър режима на играта са включени Capture the Flag, DeathMatch, Team DeathMatch, както и мултиплейър отборни мисии, наподобяващи C-S.

И отново се стига до момента, в който с

няколко финални фрази

трябва да сложа точка на своя материал. Повечето нови игри, които попадат на PC-то ми, изглеждат и звучат доста привлекателно. Но това е напълно нормално. Вече никое заглавие не може да пробие на пазара и в геймсредите, ако не е снабдено с красива графика и прилична музика. В това, разбира се, няма нищо лошо. Дори и да прозвучи малко изтъркано, ще кажа, че според мен всички излизащи игри трябва да се оценяват главно по тяхното съдържание. Когато например си купим готина кутийка с пържени картофки и установим, че тя е запълнена с жилави и сурови компири, които и най-закъсалото улично куче няма да изяде, оставаме недоволни. Нали? Chaser определено разполага с ефектна "опаковка". Похубавото в случая е, че има и качествено съдържание. В този ред на мисли ще спомена, че искрено се надявам да излизат все повече и повече игри, в които е спазено правилното съотношение на "обвивка" и "съдържание".

Асен Георгиев

STAR TREK ELITE FORCE II

Където дипломацията пропада, Hazard Team успява

Преди около 2 години излезе играта Star Trek: Voyager – Elite Force. Тя беше всичко, което можеше да се иска от един триизмерен шутър – готина графика, яка музика, балансиран и плавен геймплей. За жалост тогава масово се играеше C-S, Quake][и UT. Играта мина някак между тях без да бъде забелязана от геймърите. По мое мнение пропусналите я могат само да съжаляват.

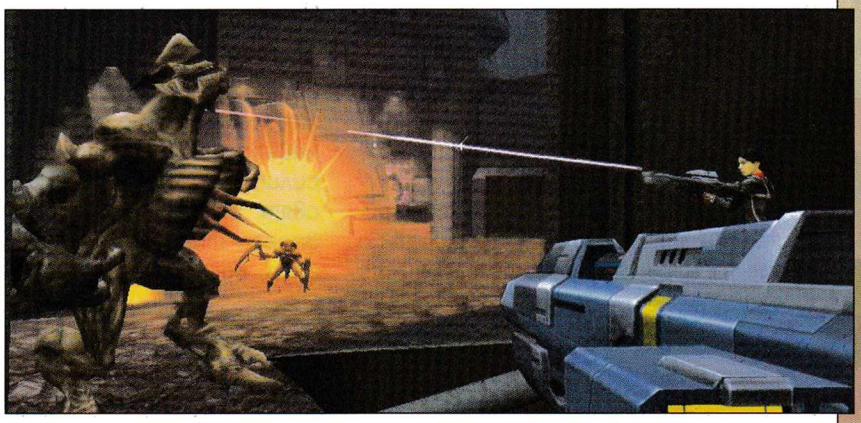
Но както и да е... Преди няколко седмици на геймпазара се появи втората ѝ част. Тя, разбира се, се казва StarTrek: Elite Force II. Действието в нея започва малко след края на StarTrek: Voyager, когато самият кораб Voyager бе пленен от комическия флот на борговете. Hazard Team – елитна част от бойните части на Звездната флота, потегля да го спасява. След сравнително дълга и разнообразна мисия, в която са комбинирани стрелба, охрана и логически загадки, бойците успяват да се справят с тази нелека задача. Но след прибирането си в Академията (това се случва за първи път с която и да е StatTrek игра) те се изправят пред огромен и неразрешим проблем:

екипът се разпуска, тимът се разпада

Това е резултат, разбира се, от бюрократични действия и недомислици. Нашето момче – лейтенант Alexander Munro, заминава да обучава кадети. Неговата тайна възлюблена Telsia Murphy отива на преквалификационни курсове в другия край на Галактиката. Останалите членове на бойната част са пръснати по дребни и незабележителни места и планети.

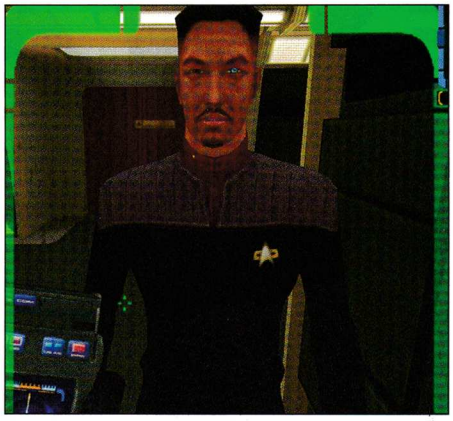
След една достойна за бразилски сериал раздяла между любимите всеки поема своя тъжен път с преливащо от мъка сърце. Munro подхваща една тумба новобранци и започва обучението им, което протича в няколко кратки и не особено атрактивни мисии. След успешното им приключване се прибирате обратно в Звездната академия, където при разговор с един бюрократ, случайно се намесва капитан Jean-Luc Pacard – световноизвестният плешив герой от StarTrek. В резултат на това екипът отново се събира, но този път под неговото лично командване на борда на флагманския кораб U.S.S. Enterprise. За да се внесе допълнителна доза драматизъм, Telsia все още я няма.

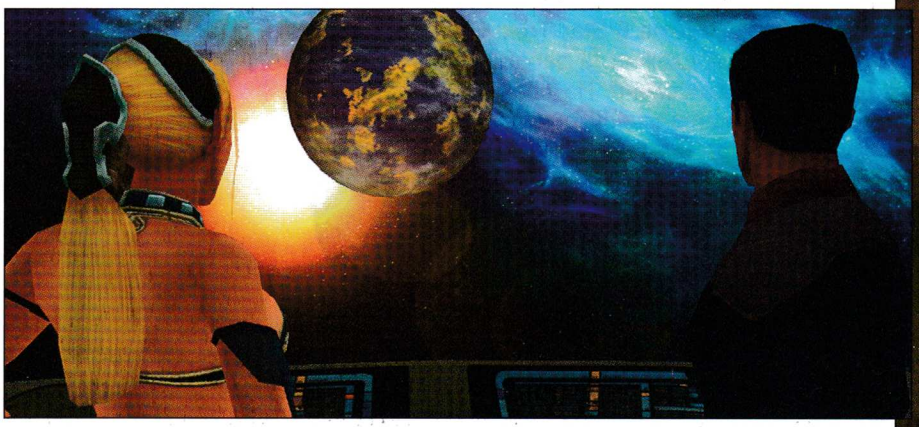
Изпълнявайки дълга си на екип за бързо реагиране, Hazard Team се намесва в конфликт между воюващи космически народи. С навлизането в истинската игра, намирате Telsia и разбирате, че сблъсъкът на двете раси е просто параван за едно долно и подло начинание – поред-



FIRST PERSON SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Activision/Ritual Entertainment
сайт	www.st-ef2.com
хардуер	Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, MAC





ният опит за завладяване на Вселената. Оттук нататък ви очакват двойно повече мисии, отколкото в предишната игра – една от друга по-разнообразни, интересни и изпълнени с кръв, логика, опити за дипломация, намеса във вътрешните работи на чужди раси и нации. Има и осем скрити нива, но за да ги отворите, ще трябва да съберете голямо количество декоративни корабчета, които се намират в различни тайни помещения и места.

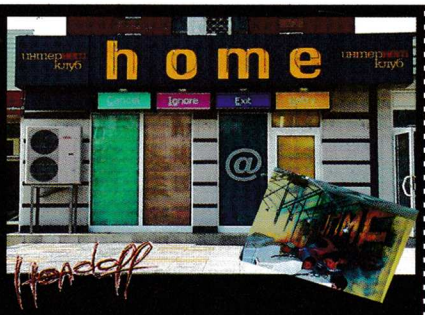
С напредването ще имате възможност да посетите тринадесет различни свята, пръснати из космоса. Между тях има обрасли с джунгла планети, пустинни или замръзнали, както и светове, покрити с реки от течаща лава. Бродейки из космоса, под и над планетните повърхности, ще се срещнете с над тридесет раси. Част от тях са познати от безкрайните епизоди на едноименния филм. А има и три, които дори и там ги няма.

Арсеналът

с който ще можете да боравите, включва петнадесет оръжия за стрелба, започващи с Phazer и достигащи до Attrexian Arc Launcher, което е с мощност на два-три rocked launcher-а. Освен това имате под ръка и известния Tricorder. Той не е точно оръжие, а по-скоро се пада нещо средно между навигационен уред и преносим компютър с няколко режима на работа. Всяко пушкало има основна и алтернативна стрелба. За да е максимално пълна екипировката, тя включва и клингонско оръжие за близък бой, нещо средно между бумеранг и двуръчен меч.

За да се запознаете с всички тези приспособления за убиване и най-вече с кордера, горещо ви препоръчвам да

интернет клуб
home
промоционни цени
от 0.79 до 1 лв.
Athlon 1GHz, 19" Sony Trinitron, GeForce 2
сканиране, лазерен и цветен принтер
климатик
София, ж.к. Младост 4, Битов комбинат – секция 2, тел: 974 62 87



минете обучаващите мисии. Те за щастие не са досадни и има какво да ви покажат. Когато получите ново оръжие, а това се случва често, отидете отново на опознавателна мисия с него в Holo Deck.

Радващо е, че в Elite Force II геймплеят е много интересен и плавен. Редуват се разузнавателни и бойни мисии, към действията ви се присъединяват различни раси, възникват проблеми, междуособици и любовни триъгълници. Благодарение на разбирателството между раси и нации злото започва да губи позиции и точно тогава се случва нещо, което обръща действието на сто и осемдесет градуса... За да е пълно удоволствието на мъжката част от гейм братството, има и посещение на клингонски бар, в който се мотаят стрийптизьорки! Но те са с малко повече очи – четири на брой.

Със съжаление ще трябва да призная, че боят се води малко по-статично от обикновеното за триизмерен екшън действие от първо лице. Има мисии, в които сте сам, други, в които сте с екип, и такива, в които се разделяте с тима, за да се съберете отново по-нататък в играта. Главоблъсканиците в Star Trek: Elite Force II не са сложни, а забавни и интересно измислени. На практика са нещо като миниигрички. За да ги решите, най-често се използва Tricorder-ът. Понякога са чисто логически – заобикаляне на гръмнали електрически кабели на един дисплей и тем подобни работи.

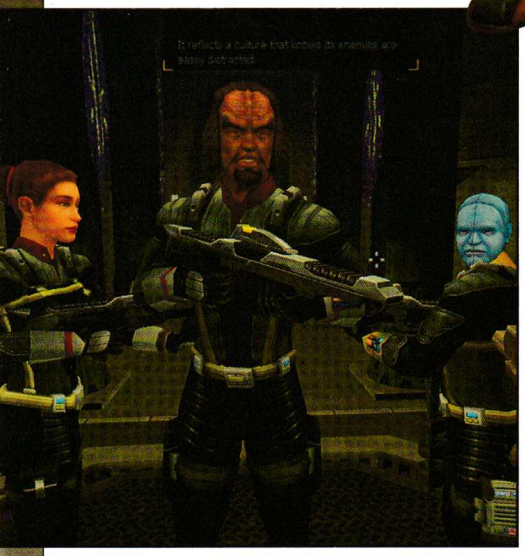
Енджинът

с който е направена StarTrek: Elite Force II, колкото и странно да звучи, е Quake III Arena. Да, всеки знае колко е остарял е вече той, но за да избегна празни реплики на тази тема, ще спомена само, че се работи с последната версия на Quake III Arena, в която вече няма сериозни бъгове. Освен това след използването на така наречените UBER Tools, които са допълнителни инструменти към графичната машина и са разработка и собственост на Ritual Entertainment, резултатът е повече от много добър. Единственото кофти наследство е типичният за Q III не много висок левъл на интелигентност на всички, освен на ваша милост. Но имайки предвид, че вие водите екипа през деветдесет процента от времето, това не прави лошо впечатление.

Всички същества, с които ще се срещнете, са перфектно моделирани и текстурирани. Местата, които имате да посетите, са разнообразни, красиво направени, много интересни и имат своя собствена атмосфера, обитатели и визия. Откритите части на планетите, които никак не са малко, спокойно съперничат на тези в Unreal II като големина и визия. А ако веднага не поемете мисията, която ви се поставя,

можете с часове да се мотаете из Enterpriseu StarFleet Academy

Или поне докато не се загубите. :] Академията е с размерите на софийския технически университет, а дворът ѝ е по-голям от площад "Народно събрание". За размера на кораба не мога да намеря подходящо сравнение, но е ог-



КАКВО Е ПРАВЕНО ПО STAR TREK

TV сезони по Star Trek
ST: Originals (1966-1969)
ST: The Next Generation (1987-1994)
ST: Deep Space Nine (1993-1999)
ST: Voyager (1995-до днес)
/в един сезон има над 100 серии/

Основни кино филми по Star Trek
ST: Turist Omer Uzay Yolunda (1973)
ST: The Motion Picture (1979)
ST: The Wrath of Khan (1982)
ST III: The Search for Spock (1984)
ST IV: The Voyage Home (1986)
ST V: The Final Frontier (1989)
ST VI: The Undiscovered Country (1991)
ST: Generations (1994)
ST: First Contact (1996)
ST: Insurrection (1998)
ST World Tour (1998)
ST: The Experience (1998)
ST: The Experience (1998)
ST: Nemesis (2002)
ST: Borg Encounter (2003)

Игри по Star Trek
ST: Strategic Operations Simulator (1983)
ST: The Rebel Universe (1988)
ST: The Game(1991)
ST: 25th Anniversary Enhanced (1992)
ST: Judgment Rites (1994)
ST: The Next Generation: A Final Unity (1995)
ST: Borg (1996)
ST: Klingon (1996)
ST: Generations (1997)
ST: Starfleet Academy (1997)
ST: Pinball (1998)
ST: The Game Show (1998)
ST: Armada (1999)
ST: Hidden Evil (1999)
ST: New Worlds (1999)
ST: Starfleet Command (1999)
ST: Deep Space Nine Companion (1999)
ST: Invasion (2000)
ST: Klingon Academy (2000)
ST: ConQuest Online (2000)
ST: Deep Space Nine: The Fallen (2000)
ST Voyager: Elite Force (2000)
ST: Starfleet Command II:
Empires at War (2000)
ST: Shattered Universe (2001)
ST: Armada II (2001)
ST: Starfleet Command: Orion Pirates (2001)
ST: Away Team (2001)
ST: Starfleet Command III (2002)
ST: Bridge Commander (2002)
ST: Elite Force II (2003)

интернет клуб
home
София, ж.к. Младост 4,
Битов комбинат - секция 2
тел: 974 62 87

ромен. Интересно е, че докато бродите, може да послушате как кадети и офицери разговарят за предишни и бъдещи събития, да влизате по стаите на хората и да ровите из шкафовете им.

Разбира се, цената, за да се насладите на цялата тази красота, е доста висока – бърз процесор, много памет и последно поколение графична карта. Ако не разполагате с такива, има превидени много настройки, с които може да намалите изискванията (респективно – и качеството на изображението), за да постигнете сносен брой кадри в секунда.

В играта са включени няколко режима на мултиплей. Всички се развиват тренировъчната зала Holo Deck. Има Holomatch, Disintegration, Capture the Flag и Action Hero. Лично пробвах първия и втория и останах доста доволен. Така че ако са ви поомръзнали игрите около вас, пробвайте се на Elite Force II мултиплейър. Музикалният фон и ефектите са на очакваното високо ниво – все пак Ritual са правили не една и две игри и винаги са се представяли добре. Готина черта е перфектно разработеният EAX, който и на SB Live! Value прави чудеса.

Така че който има излишно време (нали все пак е ваканция), или се чувства заинтригуван от серията игри по култовия сериал Star Trek, нека започне от първата част на играта. На когото не му се занимава – да скача направо на втората, но трябва да знае, че изпуска голям кеф.

Пеню Дачев

P.S. Ако можех да избирам къде из Галактиката да се заселя, бих преиграл играта отново, но като се постарая да запомня имената на планетите. И все пак, като се замисля, бих останал на планетата на красивата синеока русокоска Kleeya. Или по-точно с нея на някоя планета, където температурата се движи около 28 градуса по Целзий, има поне три сезона и няма Левски и ЦСКА.

HiComm

HiComm

списание за нови технологии и комуникации

ДУЕЛ
MOTOROLA C350 VS. SONY ERICSSON T310

МОБИЛЕН ОФИС
USB DRIVES - УДОБСТВО, МОДА ИЛИ МАНИЯ?

РЕВЮ
TOP 5 GSM-И С ВГРАДЕН ФОТОАПАРАТ

HIEND
КОСМИЧЕСКО ТАКСИ

Как да изберем
КЛИМАТИЦИ

ГОЛЯМАТА КОЛЕДНА НАГРАДА:
29 инчов цветен широкоекранен дигитален ТЕЛЕВИЗОР SAMSUNG CW 29A 108P

СТЕРЕО МАРИЯ

АВТОСАЛОН СОФИЯ 2003

ИГРАЙ И СПЕЧЕЛИ ALCATEL ot525

И ето дойде лято... И рече мениджърът продажби на EA Sports: "Нека бъде Формула 1..." Амин!

Всяка година малко в началото на морските страсти любителите на високите скорости получават поредната порция надпревара и адреналин от света на най-престижния моторен спорт. Винаги съм се чудел защо този вид игри излизат в периода Юни-Юли. Като единствено логично обяснение ми се струва подобна клауза в договора за лиценза на FIA. Апропо F1 Challenge 99-02 се нарича по този начин, не само защото предлага възможност за състезание в четири сезона. Другата причина е, че по всяка вероятност това ще бъде последната игра на EA Sports в този поджанр на автомобилните рейсъри. Така, като за последно, получаваме коктейл от бензинови изпарения и следи от гуми по монитора – реколта "последна петилетка".

RACER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	EA Sports
сайт	http://www.easports.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, MAC, X-Box, PS2, GameCube

Формула 1 е

Все повече бизнес и все по-малко спорт

Тази тенденция от последните 10 години се запази до този сезон, в който за първи път от много време насам наистина се случва нещо. Формула 1 е една голяма игра между няколко големи автомобилни производители. В "клуба на избраните" се влиза трудно, а мизата е число с повече от седем нули. Срещу това получаваш престиж, безотказно работеща реклама и технологичен напредък, защото можеш да изпробваш иновации за серийното производство още днес, на най-добрия тестов полигон в реалността. Истинският фен в мен не може да замълчи и да не похвали устремния възход на най-добрия отбор BMW Williams (нищо лично към феновете на другите отбори). Този спорт отново се изпълни с желаната от мен динамика, с разнообразието и необходимото забавление. Това е така, не само защото Williams бият, а защото през тази година благодарение на промените в правилника, се създадоха предпоставки за истинско състезание.

В F1 Challenge 99-02 обаче няма да видите нищо от тях. Уви, както подсказва и името, наличните болиди отговарят на оригиналите в периода между сезон 1999 и 2002 година. Сигурно веднага някой от по-запалените фенове ще попита – добре де, а нали през миналата година пак имаше игра, която се казваше F1 2002? Защо пак ни продават старата чанта с нови дръжки?

Не си прав, драги ми любителю.

Първоначално и аз бях залитнал в тази посока като си мислех, че това е просто знак за сбогом от страна на EA Sports под формата на пъстро ветрило от стари шлагери. Но не! EA Sports са най-добрите и в това няма нищо случайно. F1 Challenge 99-02 е с подобрен графичен енджин, който се отличава с две сериозни предимства – гъвкавост и бързина. Дори на относително слаби машини (около гигахерц) усещането за скорост е доста реалистично. По думите на разработчиците от ISI пистите са пресъздадени като максимално близки копия на трасетата от реалността и, което е по-забавното, те твърдят, че разположението на предметите и другите елементи от окръжаващата среда е абсолютно автентично, дори в сезон `99. Да бе. Всъщност не пазя архивни видеоматериали отпреди четири-пет години, за да сравня. Затова ще им повярвам (донякъде) :).

Едно от логичните неща, които човек би се сетил при споменаването на четири сезона в една игра, е наличието на опция за кариера и развитие през всичките сезони. Да, ама не. Това иначе толкова елементарно нещо е запазено само за PS2-версията на играта, което просто не е честно. За сметка на това в F1 Challenge 99-02 са налице класическите опции като отделно състезание, тестови изпитания, сезон и мултиплейър.

Карането на болид от Формула 1 не е лека работа

Това е ултрасложна машина със специфична аеродинамика, двигател с близо 1000 конски сили, тегло около 600 килограма, седемстепенна скоростна кутия с корпус от магнезий и титан и т.н. За да бъде реализмът запазен в максимална степен, създателите на F1 Challenge 99-02 са се постарали да предложат на вниманието ни всички опции по телеметричната част, които помагат да повишите топспийда от 302 на 308 км/ч Ъгъл на наклона на преден или заден спойлер, преводни числа на скоростната кутия, височина на преден ляв или заден десен амортисьор, повдигане и сваляне на носа – настройките по един болид са сравними с плетенето на гоблен. Трябва ти много време, концентрация и воля за успех.

Всичко може да бъде обаче и полесно. Не е нужно непременно да се "завирате" под болида, за да победите Шумахер и компания. Достатъчно е да използвате плъзгачите за избора на гуми, гъвкавостта на скоростната кутия на принципа "повече еластичност или повече максимална скорост", регулирането на окачването на принципа "поднасяне или занасяне", настройката на амортисьорите за твърдост и полето със звучното име "downforce priority", където имате възможността да прецените дали искате скорост или стабилност.

С F1 Challenge 99-02 се кара изключително приятно. Благодарение на множеството дигитални асистенти, които вместо вас се грижат за своевременното действие на спирачките, нечупливостта на шасито при директен удар с мантинелата или пък спазването на оптималната траектория, човек просто сяда пред монитора и започва да кара на секундата. Най-голямото предимство на този симулатор обаче е усещането за скоростта. Вкопчили се кийборда, ще имате усещането, че наистина летите с 250 към шикана, а когато изпуснете завоя, ще разберете, че във формулата няма серво.

По принцип

Всички игри за Формула 1 си приличат

Заради строгия регламент на състезанието трасетата са едни и същи, заради високите заплати, пилотите правят всичко възможно да останат по-дълго зад волана, заради спонсорите и производителите броят на автомобилите на стартовата решетка е фиксиран на 22, а отборите – на 11.

Ето защо при появата на нов симулатор за най-елитния автомобилен спорт мнозина са скептични относно неговото разнообразие и предизвикателствата, които той поднася. В случая с F1 Challenge 99-02 можем да говорим за разлики в дребните детайли, които все пак подсказват, че годината е 2003-та и летвата за качество е вдигната.

Пинизчийско хрумване е възможността при състезание да правите загряваща обиколка за гумите, а не, както досега, да излитате с пълна газ още в началото.

Същото се отнася и за графиката. Броят на текстурите и детайлите е увеличен, небето е в наситено синьо, а болидите са запазили всички отличаващи ги един от друг показатели като вирнат/сгънат преден спойлер, къса/дълга база и други особености, диктувани от регламента.

Звуковото оформление в играта е изключително. Освен специфичния тътен от 10-цилиндровите машини зад гърба на пилота ще откриете много приятен саундтрак със студеносинкав техно привкус, както и подробен аудио коментар на английски език към всяко трасе – с какво е известно то, кои са опасните завои, как се кара и т.н.

Всъщност, ако искате да видите какво му е на Шумахер в кокпита, най-добре отидете на картинг. Но ако нямате писти във вашето населено място, опитайте F1 Challenge 99-02 – единственият симулатор, който се доближава до изживяването от реалността.

Александър Бойчев

НАЙ-ЛУКСОЗНИЯТ ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ В ЦЕНТЪРА НА СОФИЯ

:-) ЕЛАТЕ ДА СЕ УБЕДИТЕ САМИ :-)

75 PC
AMD PALOMINO 1600MHZ
256 MB DDRAM
19" SAMSUNG FLAT
Optical Mouse Logitech
3COM Network
супер климатизация

ЧАТ БАР :)

цена за час - 0.99 лв.
нощна мрежа - 4 лв.
сутрешна мрежа - 2 лв.

Трупайте часове - получете отстъпка 10% 25% 50%

Адрес: ул. "Ангел Кънчев" 1 (до ESCAPE) тел: 980 80 79

Рейсър с дъх на море!

RC CARS

Мдааа, разкошотия. Разплул си се на хавлията на плажа, морно отпиваш от хладното коктейлче и задиряш с поглед красивите извивки около теб. Извивките на облаците, динята, топната наполовина да се охлажда в моренцето... И говорейки за дини, не можем да не споменем двечките, набутани зад стегнат черен бански Speedo, точно под носа ти, принадлежащи на скъпата съученичка... да я кръстим Ники. Просто идилия, братче.

Тъкмо си забил замечтания си поглед в нежните полукълба, когато свиреп вой на форсирано двигателче се разнася под шезлонга. Нещо малко и нагло се забива в крака на Ники, карайки я да подскочи и да разлюлее прелестите си. Хмм, значи от ония щураци все пак имало полза.

Е, успях ли да ви заинтригувам? Нека продължим тогава. В напеченото лято дори и леденият трон на виеличната фирма не можа да разхлади обстановката. Та затова реших да разпусна с малко колички. Но не какви да е, а в стил ReVolt. Да, фенове на радиоуправляваните машини – имаме достоен наследник на един от най-добрите аркадни рейсъри излизали изобщо. И то на български.

ARCADE RACER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	CREAT Studio / Gramis
сайт	http://www.gramis.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

Жега е

Ако още не сте схванали, ще трябва да се превъплътите в пилот на малки машинки с железни нерви и още по-железни пръсти (нужни да стискат радио контрола... как да станат железни – ами и сами можете да се сетите за няколко вида тренировки). Да си изберете модел, да си го оборудвате според своята собствена воля и финансови средства и да се впуснете в луди надпревари под прежурящото слънце на хавайските плажове.

В зависимост от настроението, желанието и времето си можете да започнете с някой от следните режими на игра. В бързото състезание ще можете да си изберете кола и писта по желание, както и нивото на трудност за опонентите ви. После се спускате в надпреварата. С течение на времето ще отключвате нови писти.

Доста по-интересен е кариерният режим. В него започвате с избор

на мутра и име на пилота си (Бат' Башо е добро :)). Имате и кредит от сто долара или евро. С тези кинти освен да си стегнете гумите на возилото и да се впуснете в някое от по-advanced състезанията, не можете да направите нищо друго.

Следват първите няколко надпревари. Участието в тях не ви струва нищо, освен разходите за тока за компютъра, докато играете. Плаща ви се, ако се класирате на едно от първите три места, но в началото наградните фондове са мизерни. Ако завършите успешно състезанието, ще можете да продадете модела си и с получените пари да си купите нов или да подобрите стария.

Закупувайки нови чаркове, ще ъпгрейдвате скоростта, стабилността и управлението на радиоуправляемата си играчка. Понякога един добре ъпгрейдант слаб модел може да издуха на пистата непроменяни топ коли. Преди всяко състезание ще можете да си врътнете колкото ви душа иска пробни обиколки, най-малкото да знаете къде са ви чекпоинтите.

Особености на играта

За тези от вас, които са свикнали на по-реалистичните симулатори (в смисъл с реални коли тип TOCA и NFS), управлението може да им се стори малко странно. Играта е доволно трудна и се иска повече от една тренировка, за да свикнете, че на екрана и под ръцете ви не е стандартен и тежък автомобил, а неколкокилограмово бъги, летящо с 40 км. Физичните закони са други, моделът на поведение на возилото е различен, препятствията са нестандартни. Но от момента, когато овладеете управлението, ще зависи само от вас дали ще успеете да си изсмучете нужната доза фън. Интересно е, че компютърният опонент не само си действа по предварително записания скрипт, но и гледа replay-ите ви като по този начин се учи... или поне така пише на обложката. :) Това е може би първата по-особена страна на RC Cars.

Втората характерна черта е системата на състезанията. Нямате писта – просто тотален Off-Road. Все пак, за да отчетете обиколка, трябва да минете през определен брой чекпоинти. Как ще стигнете до тях, това си е ваш проблем – пътищата са много. Именно те играят доста голяма роля по време на състезание. Като минем през факта, че ако пропуснете някой, не можете да завършите състезанието, тяхната главна функция е, в случай че се обърнете или дадете фира (както често ще става), да се преродите именно на последния чекпоинт, за да продължите рейс.

Тук идва и един тънък стратегически трик, ако имате шанс да прецакате водача или просто колата пред вас, то номерът е да го направите малко преди следващия пункт. Така опонентът ви практически губи играта, нареждайки се на много задна или дори последна позиция. В същото време разчупените терени и многото обекти по "пистите" дават доста богато поле за експерименти с маршрутите, а на някои места и доста зрелищни стънтчета.

Да не забравяме и местата, където се провеждат състезанията. Било плажче с опнати по пясъка мазни тела, или приятна алейка до пясъчната ивица с накацали по кейчето рибари – постоянно ще има множество обекти, с които да взаимодействате. Така че не се учудвайте, ако при замотаване в краката на някое гадже, тя пробва да ви тегли един шут или пък някое злобно настроено русокосо момиченце хване количката ви и я запрати нанякъде. Избутването на опонент в кутия кока-кола или диня също може да се окаже полезно занимание.

RC Cars предлага и няколко мултиплейър режима, в които може (и трябва!) да разкажете играта на гъзарите в клуба. Присъства дори и позабравеният напоследък split screen – екранът се разделя на две и играта се играе от едновременно от двама.

Летни красоти

Графиката е изпипана и до най-малката подробност. Освен невероятно реалистичните модели на количките RC Cars е един от малкото рейсъри, където хората и животните не са статични наблюдатели, а взимат активно участие в играта. За да се насладите на цялата атмосфера на макс, ще ви трябва GeForce, въпреки че играта тръгва и на по-слаби видеокарти. А тук атмосфера има и мога смело да твърдя, че е реализирана чудесно. Лятното настроение лъха още от първата писта и малко по малко събужда желанието ви да се пренесете на онзи готин плаж, с динята в морето, мацката под чадъра и кола в ръка.

НО, засега това са само мечти за близкото бъдеще. Като за финал съм ви оставил едно от най-вкусните нещица в тортата RC Cars – музиката. На мен ми хареса, но ако идолът ви е едно момче с кърпа на главата и очила на име Шишо Мамара, то по-добре да я изключите. Не'а смисъл да 'абите 'убавата жица. Peace!

Георги Панайотов

Каквото повикало - такова се обадило

ПРЕРАЖДАНЕТО НА DIABLO

Хардкор феновете на Diablo 2 много добре знаят, че всеки пач на тази игра променя геймплея почти генерално. Когато излезе версия 1.09, ми се струваше, че това е финалният вариант на играта и няма какво повече да се оправя. Но колкото повече време минаваше, толкова повече играчите масово се убеждавахме, че нещо не е наред - непрекъснати безсмислени player kills (особено на hadrcore), хакнати и измислени предмети, огромно количество дубликирани руни, чармове и оръжия. На практика това значеше рухване на цялата Diablo-концепция в battle.net.

Но още от предишното E3 из интернет се понесоха слухове за задаващ се пач с културата версия 1.10, който ще оправи работата. И ето че бета версията е вече факт. При нея има един генерален проблем - след инсталацията вече не може да се играе в battle.net. И за това, след няколко дни разцъкване в LAN и доста ровене из Интернет, съм изстискал есенцията от новата версия на Diablo 2.

Като начало – оправена е анимацията на много от уменията (whirlwind, bone spirit, firewall). А това е само началото на всичко, което ви очаква! При обличане на цял комплект героят също ще има друга визия.

Самият геймплей е направо обърнат с главата надолу. Първото и най-важно нещо е

новият тип герои

Това е така нареченият Ladder Character. Както преди, при правене на герой имаше възможност да се избира дали да е soft- или hardcore, след инсталация на 1.10 ще може да се избира дали той да е Ladder или не. Той също може да бъде и "твърд", и "мек" герой и няма значение какъв клас е. Неговата специфика е другаде. Ladder героите ще играят само в отделни battle.net игри с други ladder герои. За тях са предвидени специални бонуси – уникални предмети, рунически думи, рецепти за craft и подобни. За героите, правени с 1.09d, не е предвидена опция за конвертиране в този тип. Ladder героите ще участват със специалната ранглиста на Blizzard. Те ще играят на сезони, както са организирани сезоните за WarCraft и StarCraft. Засега дължината на един сезон не е уточнена, но се предполага, че ще е около 3-6 месеца.

В задаващия се пач са добавени нови unique и exeptional предмети, крафт рецепти, както и поправки на предишните комплекти. Освен тези нови типове герои, всички съществуващи класове са ребалансирани. Всичко това е до такава степен премислено, че след ревизия 1.10 на Diablo практически не би трябвало да има най-добър герой за еди-какво си и друг – за друго. Измененията във всеки герой са толкова много, че няма да ми стигне и цялата PC Mania, за да ги опиша...

Само новите уникални предмети са над 100!

Има нови мечове, лъкове и арбалети, пики и копия, боздугани, скрипетри, ножове, алебарди и, най-после, нови оръжия за хвърляне! Както и, естествено, нови брони, колани, каски и ботуши! Разбира се, не са забравени амулетите, пръстените, чармовете и jewel-ите. При уникалните пръстени няма промени, но има добавени два много зловещи. Първият е Seraph's Hymn, а другият е кръстен Metalgrid. За жалост и двата са само за Ladder герои. Амулетите не са променени и също са добавени нови, този път три на брой.

В редиците на чармовете има също на какво да се диви човек. Вече има и два уникални! Gheed's Fortune Grand Charm е великолепен, а за Annihilus Small Charm просто нямам думи – вдига всички умения с едно ниво и повишава всички резистенции! Annihilus ще пада във всички игри, а Gheed's Fortune е само за ladder герои и може да се носи само по един брой. Около малкия чарм се носят какви ли не слухове. Интригата е какво точно трябва да се направи, за да го получи човек! Говори се дори за

ново тайно ниво

в което има нещо като клонинг на самия Diablo, но къде се намира той и как се стига до него, никой няма идея! Не ми се мисли също какво ще стане, ако дублирането на Annihilus се окаже възможно...

При jewel-ите положението е много сходно – направени са много нови уникални и няма и един, който да не е добър. И пак част са за ладер героите...

Новите уникални мечове са пет! От тях особено внимание заслужават Flamebellow Balrog Blade и новата версия на Phase Blade, наречена Azurewrath. От броните веднага се забелязват уникалните Kraken Shell и Shadow Plate, но е много трудно да се прецени коя от коя е по-добра... От копията много добре изглежда новата Steel Pillar War Pike, а от дидемите Griffon's Eye Diadem определено не е за подминаване. По-общо казано, каквото и да се погледне от новоизработените премети, нищо не е излишно. За част от тях всеки диаболист си е мечтал стотици пъти.

Суперлативите, които ми идват на главата за

новите двадесет рунически формули

са бедни и смешни. Добавени са и нови рецепти за превръщане на руните от един вид в друг. Голямата новост са формулите, с помощта на които ще можете да превръщате уникални предмети от normal в exeptional и от exeptional – в elite. Например: една Lum руна + Pul руна + перфектен Emerald + Exceptional Unique оръжие генерират негова Elite версия без обаче да се променят бонусите му. Просто статистиките му се увеличават. Представете си само какво ще представлява например елитен вариант на Shaftstop или Skullder's...

Поредната новост, която ще

обърне начина на разполагането на skill и stats точките по героя, са

така наречените Synergistic Skills

Ето как работи въпросната "синергия". Най-общо казано развиването на едни умения засилва действието и на други. Например правите fire sorceress. Всяка точка, която сложите на Fire Bolt, ви дава 5% допълнителен Fire Damage и на Hydra. Ако сложите 10 точки на това умение или получавате подобен бонус от предмети, автоматично Hyrda нанася 50% повече fire damage! По този начин се свързват и доста от уменията на останалите герои. За съжаление окончателните стойности на всички Synergistic Skills не са 100% сигурни, но това е принципът на действие.

След като излезе финалната версия на 1.10, ще има промяна и в начина на игра по нивата. Практически всеки гад може да бъде срещнат навсякъде. Това обаче важи само във възходяща посока. Лошковците от първия акт ги има и във втория, от втория и третия – в четвъртия, а в петия се разхожда всеки звяр, който може да си представите! Става дума за обикновените, де. Да не си помислихте, че ще има Mephisto при Baal! ;).

Друга особеност е намаляването на magic find-а на гадините, които най-често са пребивани за предмети – Pindleskin, Shrenk, Eltrich, както и на биг-босовете в края на всеки акт. Това обаче е за сметка на останалите герои, които ще се появят пръснати из нивата. Те ще хвърлят предмети много по-често. Друга радикална идея е намаляването на опита, който се взема от кравешките мисии. Той е окастрен драстично и игрането на "крави" с цел бързо качване на нива става безсмислено. Трябва да си призная, че тайничко съм си мечтал за това. ;)

За крадците на предмети в battle.net също има изненада – вече няма да има такова нещо като пръскащо се тяло и разпиляваща се екипировка, ако ви убият повторно, преди да сте си "прибрали" трупа. Просто героят няма да може да взима нищо от земята, преди да е достигнал успешно безжизнените останки от предишното си виртуално превъплъщение.

Пеню Дачев

P.S. При написването на тази статия е използвана официалната бета версия 1.10 на Diablo II: Lord Of Destruction, както и информацията от сайтовете www.blizzard.com, www.battle.net и www.diabloii.net. След редакционното приключване на броя вероятно ще бъдат направени още промени по геймплея в резултат на бета-теста, за които не мога да поема отговорност.

И дано, когато четете този материал, финалната версия вече да е факт и всеки от нас да може да поиграе на воля възкресеното Diablo!

Gothic II

През есента на 2001-ва се появи една любопитна игра на име Gothic. Трябваше обаче да мине около половин година преди за нея да се заговори като за едно изключително приятно събитие в RPG жанра. Нека припомня отличителните ѝ белези, които предизвикаха първоначалните противоречиви реакции – затормозващо управление, непривлекателен интерфейс, грозновата графика, но същевременно и поглъщащ сюжет, приковаващ пред монитора с около 30-40 часа интензивен геймплей в зависимост от броя на изпълнените второстепенни куестове, съпътстващи главния. Усилията на героя ви бяха съсредоточени върху премахването на магическата бариера, покриваща част от кралството Миртада. Изградена с усилията на 12-те водещи магьосници, тя обгръщаше долината на мините за магическа руда, където затворници денонощно добиваха скъпоценната суровина. Мечовете, изковани с нея, се превръщаха в непобедими оръжия срещу настъпващите орки.

RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	3 CD
издател	JoWood /Piranha Bytes / Atari
сайт	www.gothic2.com
хардуер	Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

плащаш 1

играеш 2 часа

Но бариерата пропускаше само рудата и никой не можеше да се върне обратно, а магьосниците бяха безсилни да я разрушат. И тогава на вас се падна нелеката задача по разрушаването на магическия щит. И ето че заветната мисия е изпълнена. Но защо няма радост в очите на крал Ротбар II? Злото е мъртво, за да бъде заменено от още по-голямо и безпощадно зло, а героят лежи бездиханен под руините на кулата редом с трупа на мъртвия демон.

С този драматичен момент стартира Gothic II. Позволявам си тази прелюдия, защото двете части на средновековното фентъзи са свързани по отношение на герои и действия и на тези, които тепърва ще опознават магическия свят на играта, малко история няма да навреди. Но да се върнем в кулата. Дали битката наистина е загубена? Не и в Gothic II, защото черният маг Ксардас успява да телепортира тялото на безименния герой и той е спасен, за да продължи мисията си.

Ксардас е категоричен – оръжие срещу Злото съществува. Това е древен артефакт, а неговото име е

Окото на Инос

Попаднал в ръцете на Избрания, той го превръща в непобедимо същество във войната срещу орките. Този път те са привлекли в своите редици и драконите, за които до момента се е смятало, че отдавна принадлежат на древните легенди. Избраният, разбира се, сте вие – този, който посредством амулета ще спаси не само кралството, но и целия свят. Този път завинаги или поне за по-дълго време. Но първо трябва да докажете, че наистина сте достоен за това велико дело, тъй като при трансформацията от предишната ви мощ и способности не е останало нищо, а уменията ви са изчезнали.

След като бариерата е разрушена, в устройството на кралството настъпват промени, които, уви, не вещаят нищо добро. Орките настъпват, дейността в мините е замряла и няма кой да копае руда за оръжията. Твърде малко вяра е останала на шепата рицари, обсадени в крепостта на Old Camp и бранещи с последни сили умиращото кралство. Огненият дъх на драконите е изпепелил някогашните тучни поля, превърнали се в сива пустош. От New Camp няма и следа след земетресението, мястото се е превърнало в заснежени мъртви земи. В новия свят на Gothic градът Коринис е централно средище. То обаче е на

www.citadela.hit.bg

ръба на гражданска война и на фона на тази опасност хората нехаят за орките. Оттук започва пътят ви, който е в пряка зависимост от това към коя от гилдиите ще се присъедините.

Паладини

Воините на Инос. Най-храбрите рицари, за които да служат на Бога на огъня е изключителна чест. Начело на тази гилдия е лорд Хаген, действащ под прякото командване на самия крал. Коринис е обсебен от паладините, изместили градската власт. Носят се различни слухове за причината да се настанят точно там, но никой не е сигурен какво ги е довело в града. Избирайки пътя на паладина, първо трябва да минете през редиците на по-нискостоящата кралска войска. Едва когато докажете, че сте годен да носите титлата, се сдобивате с доспехи и магически меч, отличаващи ви от обикновените воини. Освен с оръжие може да боравите с магически заклинания и руни.

Наемници

Те са на платена служба при Онар – крупен земевладелец, основал своя собствена армия от избягали затворници, с която да се опълчи срещу кралския авторитет. Онар и неговите поддръжници не виждат смисъл да дават изработената продукция на Коринис и краля. Искат независимост и не зачитат установените закони. Предводител на наемниците е Лий – ваш другар от първия Gothic, но старото познанство не е достатъчно, за да ви приемат току-така. Избирайки пътя на наемника, започвате своето развитие като ловец на дракони. Бойците от този тип са най-добрите майстори на сабята и лъка, изключително силни, разчитащи единствено и само на собствената си мощ. Владеят магията само използвайки многобройните скролове, а овладяването на маната е двойно по-скъпа.

Магьосници

Намерили уединение в манастир, изолиран от околния свят благодарение на заобикалящата го река и непристъпни скали, маговете са посветили живота си в служба на Инос. Владеят тайнството на руните, разчитат древни писания, приготвят магически отвари и се чувстват недосегаеми благодарение на тези свои умения. За да ви приемат в редиците си, първо трябва да направите дарение от 1000 жълтици и овца. Следват дълги дни на послушание и ако се окажете надарен с необходимите умения ви, ви допускат до теста на огъня. Едва след това висшите магове, начело на които е Пайокар, се заемат с обучението ви. Избирайки пътя на магьосник, развивате преди всичко уменията си за боравене с руни и магически атрибути. Това обаче не значи, че не владеете бойното изкуство, но то е по-скъпо, особено след като започне същинското ви формиране на маг.

Изборът на развитие на героя е определящ за хода на събитията, обособени в шест глави. Неминуемо ви чака идентична финална сцена, но куестовете, които трябва да преминете, са най-разнообразни. Общувате с различни хора в зависимост от това дали сте паладин, маг или ловец на дракони. Какъвто и герой да изберете, имайте предвид, че решението ви е окончателно. Не може да сте послушник и едновременно с това наемник. Има и една неофициална групировка, към която може да се присъедините независимо от направения избор – тази на крадците. Влизането в нея е въпрос на изпълнение на определена последователност от куестове и плуване до острова, където се намира скривалището им.

Ролевият характер на играта личи от постепенното развитие и усъвършенстване на героя. Преминавайки от едно ниво в друго трупате опит (EXP), носещ ви learning points (LP), разпределението на които зависи от стратегията, по която искате да се развивате. Желателно е паралелно с увеличаването на силата (STR), да не пренебрегвате и сръчността (DEX). От двата показателя зависят и оръжията, които използвате. Така че преценете в какво точно ще инвестирате LP-тата. Имайте предвид също, че учителите ви са хора корумпирани и меркантилни: освен необходимите learning points, ще искат и нещо в замяна – най-често злато, което е основната разменна единица, или пък да им направите някоя услуга.

За успешния край на всяка отделна мисия се нуждаете от някои специфични умения. Веднъж научени, те не трябва да се усъвършенстват допълнително за разлика от STR и DEX. Ето ги и тях:

Sneaking – чрез него нощем незабелязано се промъквате в къщите и необезпокоявано ровите из сандъците като се сдобивате с това, което се нуждаете. А това би ви направило доста по-богат...

Opening Locks – няма да има сандък, който да не отворите, стига да разполагате с lock pick и високо ниво на DEX (докато не го развиете, трудно ще намирате вярната комбинация от посоки за отваряне на ключалките). Умението не е задължително, но има куестове, изискващи боравене с него.

Pickpocketing – може да бъде усвоено, само ако се присъедините към

гилдията на крадците и то преди да сте избрали основен път за развитие. С него при разговор с наименувано NPC ще може да преравяте съдържанието на джобовете му.

Hunting – има няколко нива, като основно е умението да сваляте кожата на убито животно или звяр, някои от които се търгуват скъпо. Може да усвоите и изваждането на зъби, рогове, сърца и т.н.

Alchemy – изкуството на правене на еликсири няма да ви направи богат, но може да ви спаси живота. При наличието на определени условия и съставки собственоръчно ще може да ги приготвяте, стига да разполагате с рецепти за тях.

Forge – на него ще ви научи някои от ковачите и срещу злато ще се сдобиете с умението да увеличавате поразяващата сила на оръжията.

Разнообразието в арсенала

на Gothic II е невероятно – саби, кинжали, секири, боздугани, томахавки, арбалети, лъкове, сакрални мечове и т.н. Има специфични оръжия в по-високите нива, които зависят от избрания път на развитие. Условно те са разделени на два вида: за една и две ръце, като първите действат по-бързо, а вторите нанасят по-големи поражения. За да прилагате едно оръжие, се нуждаете от определено ниво на сила, но има някои, за които се изисква по-голяма сръчност. Тя ще ви е необходима и при овладяване на лъка и стрелата, спадащи към групата на далекобойните оръжия. С доспехи се сдобивате като се присъедините към някоя от групите, като всяка от тях ви дава конкретна защита от оръжия, стрели, огън и магия.

Голямо разнообразие има и при враговете, които срещате – било то диви зверове или разни други твари. Част от тях познаваме от първия Gothic (meatbug, scavenger, goblin, minecrawler и прочие), но има и нови творения (dragons, draconians, warg, field robbers и други). Битките с някои от тях ви носят само опит, с други – и ловни трофеи. Трупите опит и при решаването на всеки един куест.

NPC-тата

са в изобилие – около 500 компютърно контролирани герои, с които може да установите контакт и част от които имат уникални имена, а други само са означени към коя група принадлежат – citizen, farmer, mercenary, worker и т.н. Не пренебрегвайте контактите си с тях, колкото и незначителни да ви се струват на пръв поглед. Най-малкото винаги биха ви упътили или раздули някоя клюка.

Всъщност продължението на Gothic беше доста отлагано. Това обаче не охлади страстите и то не само в родна Германия. Английскоговорящите трябваше да изчакат малко повече, но резултатът си заслужаваше. Графиката вече е невероятно детайлна, цветовата палитра е осезаемо подобрена и разхождайки се из горските поляни, осеяни с маргаритки, сякаш можете да усещате дори мириса им. Gothic II използва преработения енджин на своя предшественик, макар и за момент да се говореше, че продължението ще е базирано на Phenomedia's CodeCreatures. Той позволява по-добро използване на хардуера що се касае до environmental mapping-а и детайлността на текстурите и моделите. Технически светът е умален два пъти и това влияе на времето на зареждане, което е два пъти по-кратко. Отново имаме смяна на ден с нощ и съпътстващите я светлинни ефекти. Приятно е да усещаш блясъка на залязващото слънце или да виждаш падащи звезди нощем под открито небе. Дъжд вали повече от необходимото и успява да вкара лека депресивна нотка в атмосферата. Понякога той е придружен с гръмотевични бури като светкавиците променят цвета на доспехите ви...

Не мисля, че спадам към групата на пристрастените към ролевите игри. Но поредицата Gothic успя да прикове вниманието ми и да завладее съзнанието ми. След споделеното тук съм повече от сигурна, че и вие ще направите своето пътешествие в приказното приключение. А колко дълго ще останете в него, зависи само от вас. На мен тук ми харесва.

desi|re

е особено ефективно.

Отрицателният ефект в случая е, че губите своята единица завинаги.

Осите пък имат възможността да нанасят огромно количество демидж (40% от кръвта) на която и да е вражеска единица. Градинският паяк и черната вдовица изстрелват паяжина и да парализират противника си за няколко секунди. Представете си колко полезно умение е това, особено когато имате огромно количе-

IMPOSSIBLE CREATURES
Insect Invasion

Атаката на невъзможните същества продължава, при това напълно безплатно!

Искате ли още невъзможни същества, умения, карти, терени и технологии за своята любима стратегия Impossible Creatures? При това без да дадете и пукнат лев? Това е напълно възможно. Особено когато става въпрос за безплатния и официален add-on Insect Invasion, който се пръкна в интернет пространството преди по-малко от месец. Той "тежи" около осемдесет-деветдесет мегабайта, но за сметка на това предлага купища нови екстри и обновления в геймплея на тази оригинална реалновремева стратегия на Relic Entertainment. Insect Invasion може да се разгледа и като своеобразен мод.

Но това няма особено значение. Важното е какво точно предлага.

15 нови животинки

Повечето от допълнителните същества са дребни и иначе трудно-забележими насекоми от необятната околна среда: хлебарка, светулка, термит, оса, най-различни видове бръмбари и прочие. Освен тях обаче има няколко други вида животинки. Например отровният американски паяк черна вдовица, анакондата, гигантският мравояд, кондорът, градинският паяк и тарантулата.

Специално за новите същества са създадени и купища нови и оригинални умения, които да отговарят на тяхната същност. Така например анакондата, черната вдовица и гигантският мравояд се характеризират със своята самостоятелност. Т.е. когато атакуват поотделно, тяхната сила и защита се увеличават неколкократно (противно на умението herd). Светулките пък притежават сила, която може да заслепява врага, който в този случай не може да стреля. Термитите, от своя страна, могат да влизат в сградите и да ги разрушават бързо и сигурно. Единственият начин да се противостои на този тип атака е постоянното поправяне на постройката. А това, както може би се досещате, няма да

REALTIME STRATEGY	
издател	Microsoft Game Studios / Relic
сайт	http://www.impossiblecreatures.com
	/insectinvasion
адрес	http://download.microsoft.com/download
	/4/7/4/474d2484-8877-43ad-9412-
	1beedff52430/IC_Insect_Invasion.exe
изисквания	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM,
	16 MB 3D Video, Windows All, DirectX 9,
	инсталиран Impossible Creatures

ство от същества, които го владеят. И имайте предвид, че всичко, изброено до момента, е само малка част от новите екстри на вашите малки и големи мутантчета.

Друго нещо, което заслужава нашето внимание, са

допълнителните технологии

за главната база, защитните кули, работилницата и т.н. В най-общи линии те увеличават тяхната ефективност. Освен това вече може да превръщате част от електричеството във въглища (основният ресурс в Impossible Creatures) и обратното. Например имате възможност да обърнете 50 единици въглища в 15 електричество или 50 електричество в 15 въглища. Към всичко това трябва да прибавите и няколко нови сингъл и мултиплейър карти.

Определено Insect Invasion си заслужава даунлоудването. Това едно напълно безплатно допълнение, което е задължително за всеки, който малко или много е привикнал с необикновеността и оригиналността на Impossible Creatures.

Владимир Тодоров

NEIGHBOURS FROM HELL

Ако мразите съседа си, ако обичате анархията, ако обичате черния хумор, ако вашето мото в живота е: "Не е важно на мен да ми е добре, важно е на Вуте да му е зле!", то тогава това е вашата игра. Neighbours From Hell е адски забавно заглавие. Всеки, на когото му идва отвътре да е коварен и отмъстителен, задължително ще прекара няколко часа, забавлявайки се. Мръсните номера, които трябва да правите в нея, са толкова разнообразни, че всеки подрастващ ще намери много ценни идеи как да развали спокойното ежедневие на досадната бабичка от долния етаж.

Всъщност точно това е идеята на играта. Ако през досегашния си живот сте се държали прилично със съседите си, вече можете да се отпуснете и да се насладите на сладкото отмъщение. Историята е много проста. Играете с главния герой Woody, чиято единствена цел е

да съсипе живота на другия основен персонаж – Съседа

Самите разработчици от JoWood Productions – Виена описват играта като "The Sims type game". Всъщност това не е точно така – играта е организирана като телевизионно шоу. Вие влизате в ролята на звезда от най-новото фантастично налудничаво телевизионно предаване. И тъй като това е вашето шоу, можете да правите каквото си поискате. Естествено, потърпевш е съседът. Той е принуден да се сблъсква с какви ли не капани, приготвяни от вас. Докато играх Neighbours From Hell, имах усещането, че участвам в някой анимационен филм с Том и Джери. За това допринася и характерният визуален облик на героите.

Бъдете гадни!

Всички участници са нарисувани в стила на комиксите. Естествено, както всяка звезда, Woody е голям симпатяга. Направо готин тип. Същото обаче не може да се каже за съседа. Той е плешив чичко с подчертано изпъкнало бирено шкембе. За него рутината на сивото ежедневие е всичко в живота. И точно това е неговото слабо място, неговата ахилесова пета.

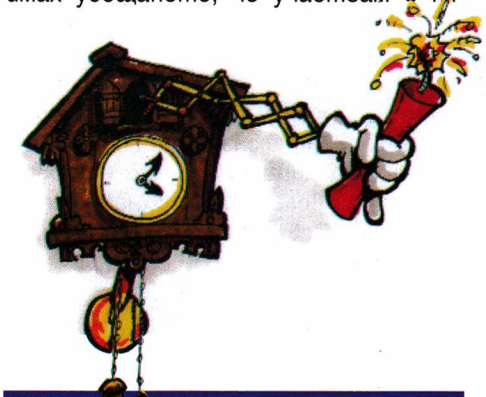
Целият интериор също е издържан в стила на комиксите. Играта е разделена на седемнадесет епизода. Първите три от тях са tutorial, в тях ви преподават основните стъпки, за да се превърнете в истински гадняр. Останалите 14 са разпределени в три сезона. Първият етап на вашето шоу се състои от 6 нива. Те се развиват само на два етажа в дома на съседа.

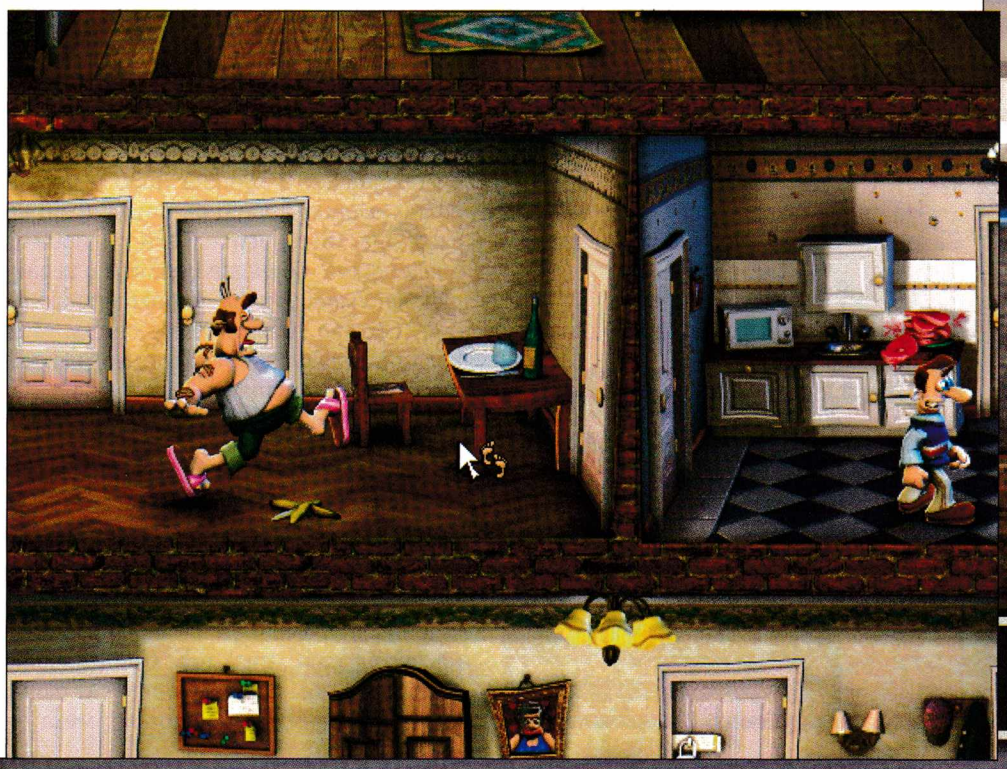
Вторият сезон предлага по-голяма трудност, съобразно с повишаването на вашата опитност. Вече имате достъп и до третия етаж. Епизодите тук са четири, както и в третия сезон. Както можете и сами да се досетите, последният етап е най-труден. В него са отключени и последните две помещения – мазето и стаята с компютъра.

Сега ще ви обрисувам

къщата на съседа

На първия етаж има голямо антре и баня. На втория има кухня и хол. Последният се състои от спалня,





SIM TV SHOW	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	JoWood Productions
сайт	http://www.jowood.com
хардуер	Pentium 166 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All
платформа	PC

балкон и стая, в която има компютър и аквариум с рибки. Преминаването между етажите става като влизате през определена врата и излизате на едно ниво по-нагоре. Всеки отделен епизод е посветен на различна част от сивото ежедневие на съседа. Например има ден за баня, време за задоволяване на ловните страсти, гледане на телевизия с бира в ръка и все такива обичайни занимания за средностатистическия бюргер. Триковете, които прилагате на съседа, естествено, са съобразени именно с неговия рутинен план за деня, който постоянно следва своя сив ритъм.

Геймплеят е най-забавната и оригинална част от играта. Той всъщност представлява нещо като гоненица, нещо като игра на котка и мишка. Във всяка стая има възможност за приготвяне на различи капани. За приятния геймплей допринася и опростеният и безгрижен интерфейс на играта.

С курсора на мишката трябва да претърсите всички предмети, за да разберете дали може да се направи определена клопка. Когато има шанс това да се случи, на съответното място се появяват очички. Част от мебелите като например шкафове, чекмеджета и дори хладилника могат бъдат отваряни и претърсвани. Оттам взимате полезни нещица като развалено вино, яйца, трион или шише леснозапалима течност. Всяка вещ е предназначена за организирането на даден трик, повечето се правят и на точно определени места.

През цялото време трябва да внимавате да не се засечете със съседа в една и съща стая. При такава среща най-малката ви грижа ще е това, че губите нивото. Чичкото е як бабанко и ви хвърля такъв побой, че направо не ми се разправя. То е душене, то са шамари, то е скачане върху крехкото тяло на бедния Woody. Грозна гледка.

Друга опасност са домашните любимци на съседа

В някои епизоди има или куче, или папагал. Щом ви усетят, те веднага вдигат страхотна врява и стопанинът им пристига на секундата. Затова в стаите с животни се минава много тихичко, бавно и на пръсти.

В същата има и две места, където може да се скриете: гардеробът в антрето и под леглото в спалнята.

Много интересно е измислено оценяването на финала на всеки епизод. Понеже това все пак е телевизионно шоу, последната дума имат хората пред екрана. Зрителският рейтинг определя каква статуетка ще получите след края на всеки сезон – златна, сребърна или бронзова. Оценка над 90% за всеки епизод ви гарантира най-високия приз.

Разбира се, във всяко ниво има определен брой трикове, които трябва да направите. Добре е всички капани да са умело съчетани. Съседът има индикатор за гнева, който е добре да стои на червено през цялото време.

Сега е време да разкажа малко и за

самите трикове

Те са адски разнообразни. Най-невинните са хвърляне на бананова кора на пода или разпръскване на топчета. Паданията на съседа винаги са ефектни. Естествено, не е забравен и гуменият балон, пълен с въздух, сложен на дивана. След като седне върху него и се чуе характерният звук, съседът почервенява като домат. "Заземяването" на локва в мазето със скъсан електрически кабел също не е за изпускане. Чичкото се гърчи под високо напрежение поне 5 секунди.

Хубава комбинация от номера е поставянето на разслабително в бирата и запечатването на тоалетната чиния с хартия. Това винаги вдига кръвното на съседа на макс. В деня за баня може да съсипете плешивеца с двоен номер във ваната. Имате шанс да изцапате хавлията му с вакса за обувки и едновременно с това да сипете във водата препарат за бързо порастване на косми.

Друг трик, който много ми допадна, е случаят, когато в храната на рибките сложих стероиди. Не можете да си представите какви мутанти се пръкнаха в аквариума. Неистово се смях, когато в лейката за цветя сипах стимулант за бърз растеж на цветята. Когато съседът си поля насекомоядното цвете с нея, то за секунди стана огромно и го налапа. Да изброявам всички кални номера, на които сте способни в играта, няма смисъл, а и на вас няма да ви е интересно после.

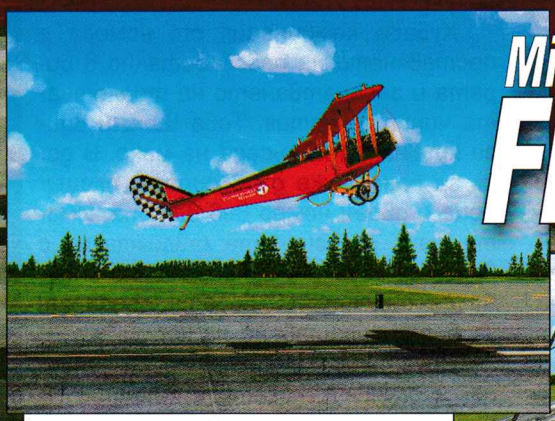
Пък може и да не съм ги открил всичките, така че дерзайте и експериментирайте.

Какво да обобщя в заключението? Определено не мога да кажа, че това е култово заглавие, чакано с месеци от феновете. Но също така не мога да кажа, че ми е било скучно или не съм се забавлявал искрено с Neighbours From Hell.

Едно нещо знам със сигурност и то е, че всеки долен тип като мен, който си пада по мръсните номера, ще я врътне с кеф.

Димитър Трифонов

СПИСАНИЕ С ОТНОШЕНИЕ
Hip-Hop НОКАУТ



Microsoft Flight Simulator 2004

A Century of Flight

Полетът на металната птица – сто години история...

Инсталирането на майкрософтски софтуер е класическо времеотнемащо мероприятие. Минутите се разтягат, сякаш PC-то е достигнало субсветлинна скорост, а хардът е минал на ниво черна дупка. Но докато положението при Windows-а опира до обнадеждаващ единичен диск, все повече от другите продукти на гиганта запълват злокобните две и повече CD-та. Тихият хроносадизъм на компанията на Гейтс избуява с просто невероятни темпове. Последен пример, за което са и четирите търкалца на настоящия Microsoft Flight Simulator 2004... Край на лирическото отклонение.

По същество новата многомегабайтова игра на MS е продължение на поредицата Flight Simulator-и. Подобно на предшествениците си, геймката представлява свръхподробен симулатор по мотиви от гражданската авиация. Всички форми на баталии и деструктивизъм са изоставени за сметка на "неприятно" сложните и реалистични контрол и детайли. Още от самото си създаване тази серия е била отдадена на всички малки и големи устройства и джунджурии по таблото на аеропланите. MFS 2004 не прави изключение. В това чудо са вместени всички стари шукаритети, но са добавени и редица нови прелести. Може би най-забавното ново включване са купчинката исторически мисии. Подзаглавието на симулатора е пределно ясно:

Един век полети

Причината е очевидна, кръглият юбилей на моторизираните и по-тежки от въздуха хвърчащи превозни средства. В основата на играта са включени практически всички главни самолети и въздушни начинания от зората на индустрията до днес. На наша милост се дават полувелосипедната машина на братя Райт, прочутия Spirit of St. Louis на Линдберг и още поне дузина паметници на културата.

Единственото минусче в цялостния комплект аероплани е, че по-живите и съвременни летала са твърде ограничени. Въпреки пространната си структура и многото дискове майкрософтският продукт предлага само около десет по-модерни летящи двукрили плюс два хеликоптера. Неприятно е също, че конструкцията им е предимно северноамериканска. Колкото и да е жалко, любимите Ту-та и Еърбъсове са напълно пренебрегнати. Може би единственото нещо, което компенсира този факт, е присъствието на всевъзможни географски точки на планетата. Всеки желаещ може да се развихри там, където му душа поиска. Нещата са дотам прецизни, че по картата се откриват локации от рода на

Горна Оряховица, Добрич и Безмер

Интересното е също, че някои от по-известните градове са моделирани твърде педантично. Небостъргачите и други по-важни обекти са точно там, където си трябва.

Хубавото на цялото изобилие е, че свободата на фантазията при съставянето на изпитанията е пълна. Човек може да изпробва полети, където и когато и да е. Комплектът от часове на деня и климатични условия допълват картинката по един страхотен начин. Ако пък ненавистта към настройките на двадесетината подменюта се прояви, всеки би могъл да прибягне и до комплекта от предварително заложени мисии. Готовите начинания са учудващо смислени и успяват да подчертаят главния еле-

FLIGHT SIMULATOR

графика	
звук	
геймплей	
общо	4 CD
издател	Microsoft
сайт	microsoft.com/games/flightsimulator
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM, 1.8 GB HDD, 3D Video card Windows All
платформа	PC

мент на геймката (а именно пилотирането) наистина подобаващо.

В общи линии самото летене винаги е било кажи-речи целия смисъл на тази серия игри. Отсъствието на различните ракети, бомби и картечници остава почти незабелязано. Реенето е дотам подробно и истинско, че само по себе си предизвиква първоначално почти незабележим, но всъщност много мощен ефект върху играещия. Това е е определено един от най-добрите и интересни компютърно базирани симулатори. Детайлите, свързани с

разните ръчки и лампички

не опират единствено до графичната си част. Ако всички опции се пуснат на макс, единствените разлики с истинското летене биха били отсъствието на тримерния звук и неприятните вестибуларни усещания. Е, вероятно е вкарана и известна доза разлика с реалността, за да не могат последователите на Осама Бин Ладен да тренират за полета на своя живот. :)

Покрай всичко това обаче играчът е изправен един твърде основен проблем. Управлението на самолет, сведено до възможностите на компютърната периферия, изисква много, ама наистина много внимание и концентрация. Цялата клавиатура на нещастното PC е обсипана с всевъзможни комбинации. Практически всички компоненти на аеропланите подлежат на контрол. Допълнителната черешка на върха на тортата идва от там, че всяка от предложените машини върви в комплект със съответните си особености. Полетът на най-модерното електронизирано чудо Boeing 777 е значително по-различен от този на античните DC-3 и Lockheed Vega 5B. Единственото отрицателно нещо, свързано с цялата тази реалистичност, е фактът, че почти всеки незапознат бързо изпитва отчайваща нужда от многократно разцъкване на поместените туториали и изчитане на всичките текстове.

В MFS 2004 има симпатично голяма секция, посветена на

статии за летенето

Преглеждането на предложените раздели е изключително забавно. Достъпът до ресурсите е подреден по приятен начин. В тази си част симулаторът прилича повече на някоя свръхподробна CD енциклопедия. Във вътрешностите й може да се открие практически всичко – от основите на аеродинамиката до пълната история на представените в играта старинни самолети. При това всичко е написано елементарно и прелива от снимки и забавни картинки.

За съжаление, ако става въпрос за останалите по земни и съществени елементи, симулаторът прави няколко съмнителни маневри.

Като графика и звук MFS 2004 е

класически майкрософтски продукт

високи изисквания, съчетани с тромаво и на места съмнително изпълнение. Усещането за това ви залива още от менютата, изпълнени в характерен уиндоусовски стил. По самата вътрешност отделните елементи на картината силно варират в качеството си. Може би най-добрата част е отдадена на самолетите и облачетата. Останалите елементи от рода на наземни текстури и сгради са твърде взискателни. Единственият вариант, при който образът прилича на нещо наистина хубаво, е пускане в Ultra High режим. Неприятното е, че при подобни прояви играта се проявява като истинска ресурсна ламя.

The End

Microsoft Flight Simulator 2004 е игра, която не би допаднала на всички. Калсическите масови екшън-магически изпълнения са пренебрегнати напълно. Това не е от геймките, в които можете да анихилирате съседа Гошко барабар с укрепеното му село. Всъщност единствените, които биха оценили симулатора по достойнство, са групичките харкор фенове, които изпитват истинска любов към авиацията. Ако сте сред тях, намерете това майкрософтско чудо. Цялостното му изпълнение и същност наистина заслужават внимание.

Сергей Ганчев

Усещате ли мощта, която се крие под капаците на тези зверове?

TOUGH TRUCKS

Какво ли не правят хората за пари? Наскоро четох в пресата за случай, в който български студент продава използвани прашки по интернет. Това се оказало доста доходен бизнес. :) Първото нещо, което трябва да направиш, за да спечелиш пари, е да се ориентираш по най-добрия възможен начин с какво точно смяташ да се занимаваш. Намериш ли подходящата ниша (особено ако предлагаш нещо ново), успехът ти е гарантиран.

Говоря ви това не защото се чудя как да изкарвам лесни пари, а защото разцъквайки Tough Trucks си мисля как с удоволствие бих си купил един огромен американски пикап. Сигурно ще ме попитате защо. Отговорът ми е съвсем прост – за да мога да вдигам адреналина си, влизайки в пряк двубой с участниците в

състезанията с пикапи и малки камиони

(организирани предимно в Америка). Тук, в България, националните спортове и зрелища явно западат, така че едва ли някой ентусиаст ще се захване с работа като организатор на подобен вид състезания.

Естествено, не мога да си позволя дори кола, по-хубава от икарус "двеста и пеш", така че при всички положения по-добрият вариант е да разцъкам Tough Trucks.

Мощните джипове са основна част от геймплея на Tough Trucks. Още отсега ви казвам, че бих препоръчал този truck racer на всеки, който иска да разпуска с някоя съвсем неангажираща игрица. Tough Trucks е точно това. Какво може да правите в нея ли? Ами нищо по-различно от това, което имате възможност да вършите във всички подобни заглавия.

В самото начало разполагате с определена сума, с която може да си купите джип. След това идва ред на може би най-хубавия момент в играта, където

хващате четката

и започвате да боядисвате и рисувате ламарините на своето превозно средство, както на вас ви харесва. Имате и сравнително богат избор от готови картинки, които може да лепнете върху ламарините на джипа си. Ако сте човек с повече свободно време и развинтено въображение (и, естествено, имате желание), ще успеете да постигнете завидни резултати с украсяването на колата си.

След всичко това започват лудите надпревари. По този начин ще припечелвате някой друг долар, с който ще подобрите двигателя, скоростите, окачването или други части от колата си. Част от сумата ще отиде и за ремонти на потрошеното ви возило. Общо взето това е самата игра и всичко, което правите в нея.

Пистите

изглеждат добре, колата ви се управлява малко дървено, но след натрупване на повече опит се свиква. Дори може и да ви хареса. На всеки три успешно минати писти ("успешно" означава да сте поне трети от четирима участници :)) има и едно бонус ниво. Ако успеете да преминете препятствията и цялата дължина на пистата за определен период от време, ще спечелите прилична сума пари. Когато вече сте играли веднъж или два пъти на едно и също трасе и сте натрупали някакви пари, наградите ще стават все по-малки. Накрая се стига до един момент, в който за първо място на някоя по-стара писта получавате просто един голям нищо и никакъв си безплатен ремонт на пикапа ви.

Well, that's all folks! Що да не праснете едно две кръгчета с джипката в тая жега? И без това навън нещо не се диша от това морно слънце. Играта я бива за уплътняване на времето. А пък за хората, които по принцип си падат по такива състезания, тя е направо добре дошла. На тях със сигурност ще им хареса доста повече.

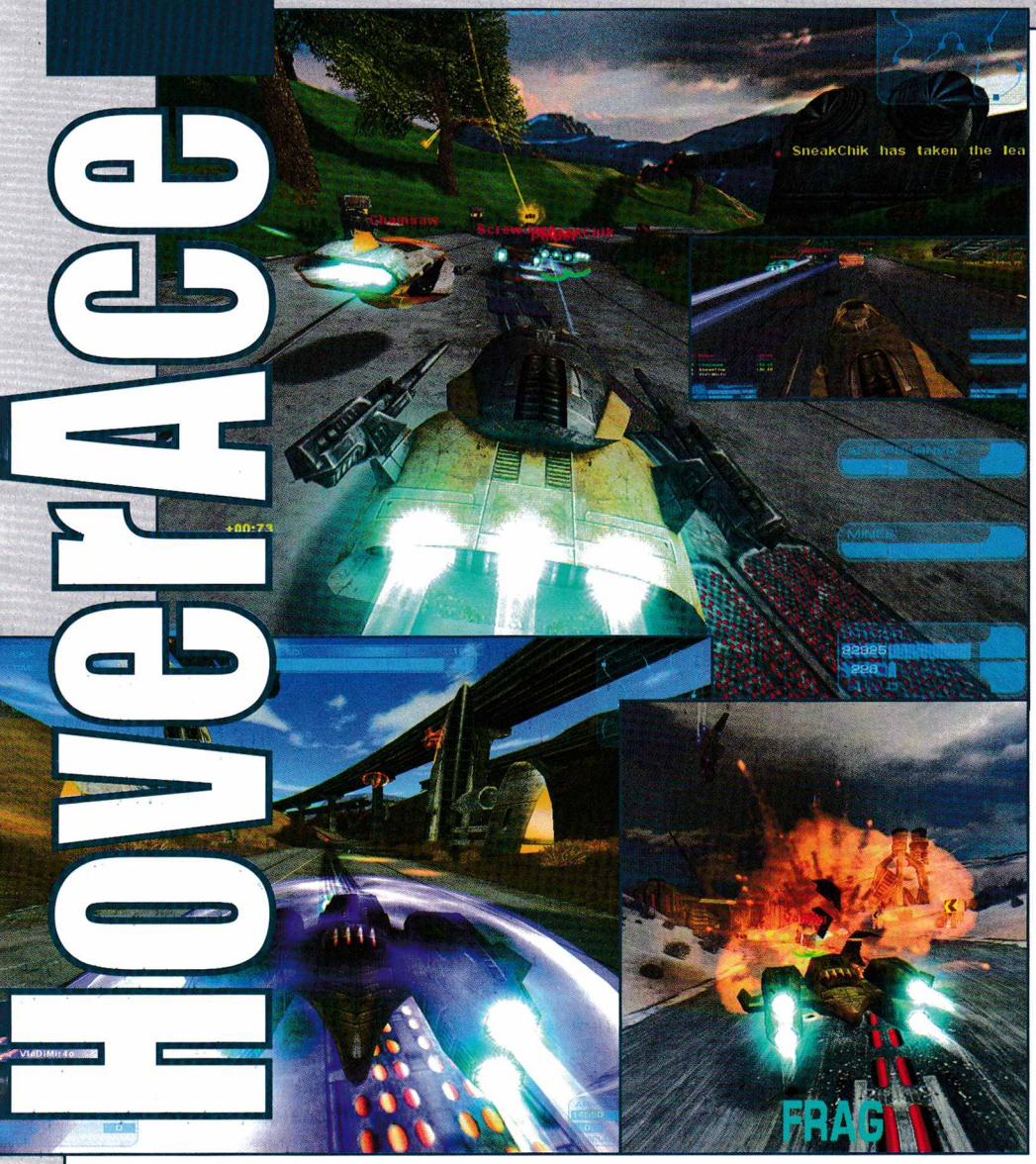
Асен Георгиев

TRUCK SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	BugBear/Activision Value
сайт	www.activisionvalue.com
хардуер	Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, X-Box, PS2, PSOne

COUNTER STRIKE
WWW.CLUBTOPGROUP.NET
Топгруп
TG TOURNEY LEAGUE

HOVERACE



Аркаден състезателен симулатор на хоризонта. Нещо ново? Почти де. А дали става за ефективно изяждане на свободното време? Определено да!

Насам, народе! Ела и погледни тези необикновени машини. Те се придвижват на въздушни възглавници, развиват над 500 км/ч и са снабдени с едни от най-модерните пуцала, които някога сте виждали. Искате ли да седнете зад волана им, да пратите своите противници за вторични суровини и да станете шампион на местния междугалактически шампионат? Не берете грижи, ако отговорът е "да". Всичко това ще стане възможно чрез HoverAce.

Преди да настъпите педала на газта (или с каквото там се захранва едно подобно футуристично чудо), внимателно ще трябва да разгледате своята

ARCADE RACING

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Big City Games / GSC Gameworld
сайт	www.gsc-game.com/english/hoverace/
хардуер	Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

превозна гъзарийка

Изборите варират измежду бойни машини, състезателни и нещо средно между тях (в техните леки и тежки варианти). Естествено, не всичко е на разположение още в самото начало на състезанието. Поготините колички ще се отварят с течение на времето. Разполагате с начален капитал от няколко хиляди междузвездни доларчета, които би трябвало да ви свършат работа като за начало. Но колкото по-добре се справяте на едно състезание (брой избити противници, време за правене на една обиколка, място, на което завършвате, количество общ екшън и т.н.), толкова повече кинти ще имате. Малко по малко ще се отварят и нови технологични нива, които ще ви позволяват да ъпгрейдвате двигателите, щита, бронята, оръжията (основно и второстепенно), да поставяте генератори на повече енергия и да монтирате допълнителни гадорийки по колата си, които например ще могат да пускат по пътя мини или шипове. Така или иначе в това отношение сте силно облагодетелствани, а разнообразието е прилично.

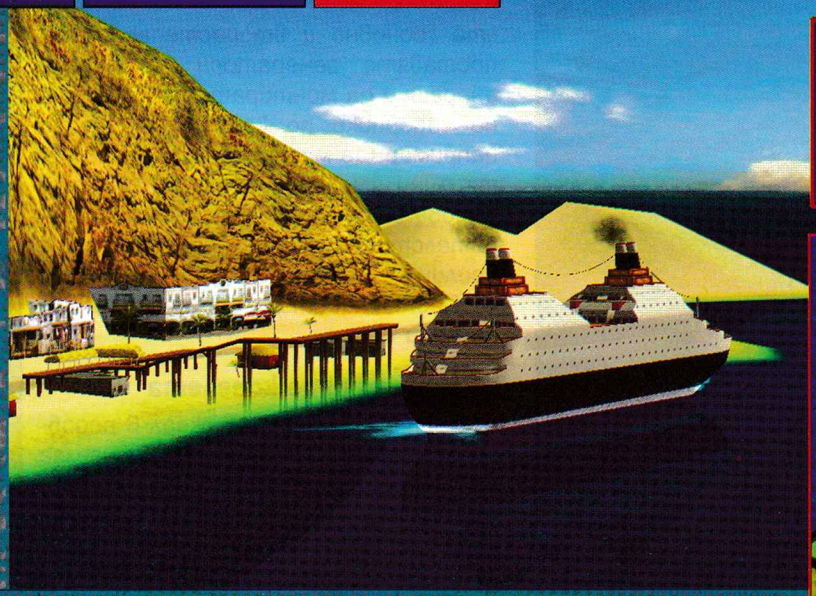
Противниците в HoverAce обаче са едни от

Най-гадните копелета

които някога съм виждал в подобна състезателна игра. Наистина, те са големи подлярчета. Правят абсолютно всичко, което е по техните сили, за да застанат начело – блъскат се, стрелят изключително точно, възползват се от бонус скокове-те, печелейки преднина, и въобще вкарват в употреба всичко, което имат на разположение. В самото начало HoverAce може да ви се стори и малко трудна именно поради тази причина. Но не се отчайвайте. Всяко нещо си има цака. И след малко повече упорство, постоянство и подли методи от ваша страна вече ще може да финиширате първи. Из всички писти са разпръснати всякакви power-up-и, които ще ви правят невидими, безсмъртни, ще увеличават вашата атака, ще ви обвиват в странен яйцевиден щит, ще вдигат скоростта ви и т.н., и т.н. И споко – това е само началото.

По отношение на дизайн HoverAce почти няма слабо място. Скрийншотовете говорят сами за себе си. Описание по картинки в случая е напълно излишно. Но за съжаление и HoverAce, както и всички останали заглавия от жанра, омръзват твърде бързо. Този тип игри са, така да се каже, за еднократна употреба. Взимате ги, изконсумирате ги на един дъх, оставате доволни от тях, но рано или късно (в повечето случаи рано) ще трябва да ги захвърлите във виртуалното кошче на билгейтсовите "Прозорци". Това по никакъв начин не омаловажава HoverAce. Вярно е, че не предлага почти никакви иновации в жанра, но е красива, развеселяваща и увлекателна игра с най-различни режими за провеждане на състезания. Вярно е също така, че наподобява Star Wars Racer, Rollcage и др. Но ако търсите нещо подобно и обединяващо на геймплея на излизалите до момента заглавия от жанра – това е HoverAce.

Владимир Тодоров



CRUISE SHIP TYCOON

Йо-хо-хо, бутилка ром и един свеж тайкун с морски привкус...

Вгорещините идеята за море, за прохладен бриз и всичко, свързано с вода, се отрази благотворно на попресъхналия ми организъм. Оттук идва и ентусиазмът, с който подходих към играта. Има тайкуни, за които не искам и да си спомням, но-о-о има и такива, за които бих ви говорил надълго и широко, даже с риск да стана досаден. Ето такъв е случаят с Cruise Ship Tycoon – икономически симулатор на тема "океански пътешествия".

Играещият застава начело на туристическа компания, чиято основна цел е организирането на морски приключения за хора от всички възрасти. Но не мислете, че работата ви ще е да продавате билети с отегчена физиономия в някой задушен офис. Отговорността е значително по-голяма и има креативност в цялата тая на пръв поглед сухарска дейност. На вашите рамене се стоварва задачата да аранжирате кораб и да създадете атмосфера така, че веднъж озовали се в нея, пътешествениците да се чувстват възможно най-комфортно. Трябва да им осигурите занимания, с които да запълнят дългите морски дни и нощи, и не на последно място – да направите така, че да има къде да похарчат парите си. И, разбира се, като теглите чертата на финала, трябва да видите, че резултатът е успешен бизнес, базиран на печеливша стратегия.

Cruise Ship Tycoon предлага

три режима на игра

Instant Action – Тук няма предварително зададени цели, които да гоните в определен срок. Свободният стил на игра позволява да изберете какъвто кораб си поискате и да го изпратите на произволен маршрут. Разполагате с четири групи плавателни съдове и с шест зададени дестинации.

Career Mode – Започвате с малък кораб, чрез който да развиете бизнеса си така, че след време да можете да го замените с по-голям и луксозен лайнер. Ще разберете, че сте станали истинска туристическа хиена, когато паричният поток, с който оперирате, достигне космическата сума от един милион долара.

Challenge Mode – Предлага десет готови сценария. Във всеки има определени цели за постигане. Нека малкият брой не ви разочарова – трудността е напълно достатъчна, за да се поизпотите здраво, докато се окажете победител във всеки един от тях.

Казаното до момента би трябвало да е достатъчно, така че тайкунфеновете да се чувстват в свои води. Сега е време да разгледам средствата, посредством които аранжираме своето плавателно средство. Разполагаме с десет групи елементи. В първата от тях са събрани различните видове каюти. Най-простата от тях позволява само някой да се пъхне вътре и да спи с опряни във вратата крака. Следват подобни на нея, но с илюминатор, и такива, в които да се настанят двама души. Постепенно навлизаме в групата на луксозните помещения, в които на разположение на пътниците има и телевизор. Накрая достигаме до шикозните апартаменти, състоящи се от четири отделни стаи, в това число и санитарен възел. За останалите пътници трябва да изграждаме допълнително тоалетни и бани. Удобствата обаче се отразяват на цената, която предлагаме на желаещите да пътуват. Но така и би следвало да бъде.

Да обърна внимание на един важен факт – на долните палуби е шумно заради моторите, затова не слагайте помещенията за отмора там. Запълнете пространствата с барове, ресторанти и магазини, за които шумът не е от значение. По-обикновените каюти разположете по средата, а на горните палуби нека бъдат луксозните апартаменти за тузари – с добра гледка, максимално оправдаваща кожодерската цена.

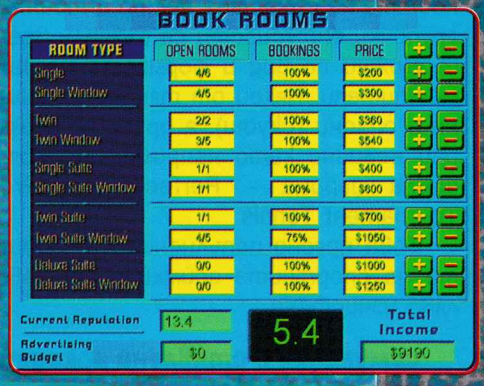
Следват

атракциите

които са тематично обособени. Местата за хранене са повече от разнообразни – кафенета, fresh juice и sushi барове, заведения за бързо

ИКОНОМИЧЕСКИ СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Activision / Cat Daddy Games
сайт	www.activisionvalue.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, MAC, X-Box, PS2, GameBoy



хранене, пицарии, малки или луксозни ресторанти с интернационално меню. Спортните съоръжения също са примамливи – тенис кортове, плувен басейн, джет вани, изкуствени стени за катерене. За децата има осигурени развлекателни комплекси, гейм зали с дартс и аркадни автомати. На най-претенциозните може да предложите масаж, сауна, дори театър. Имайте предвид, че всеки от пътуващите иска да се сдобие със сувенир и подарък, така че нека има в изобилие и търговски центрове.

Туристите са жадни не само за уют и атракции, но и за напитки – били те алкохолни или без спиртно съдържание. Колкото и да им предлагате места за разхлаждане и развеселяване, те ще искат още и още, докато не започнат да се вргалят по палубите, пияни като прасета. Оттук идва и нуждата от лекарски персонал за оказване на първа помощ. Не подценявайте и чистотата – за да няма боклуци и мръсотии, осигурете нужния брой хигиенисти.

Трябва да разполагате и с адекватен брой работници за поддръжка. Те ще са ви необходими и при изграждането на нови атракции в открито море. Наистина пътниците са най-ценният ви товар, но не пренебрегвайте и обслужващия персонал. Не е нужно да слагате помещенията за почивка на най-хубавите места, но нека все пак да има такива оазисчета. С тях ще запълните свободното време на подчинените и така ще избегнете конфликти между тях и туристите.

Общото при всяка мисия е, че започвате с ограничен капитал, колкото за няколко каюти и основни търговски обекта. Следва период на изчакване вложените пари да се върнат обратно. Съветвам ви да строите нови каюти, когато се отбивате на междинните спирки – ще привлечете туристи и ще пълните касичката си. Освен това развиването на нови обекти в открито море е попродължително, но ако се направи по време на престоя, ще ви спести време и нервни туристи, които искат поредната кръчма или магазин.

Освен че ангажира съзнанието ви с устройството и поддръжката на плавателното средство, играта изисква и още нещо – следене на запасите от гориво, необходимо за придвижване от едно пристанище на друго. Има и още една любопитна подробност – следете съобщения от навигационния център. Ако по зададения маршрут има препятствия под формата на подводни скали или плуващ планктон, то вие трябва да промените курса и да ги заобиколите. В противен случай корабът ви ще се разбие и трудът ви ще отиде за храна на рибите.

Ето и най-голямата изненада – графиката е неочаквано добра. Activision винаги са ми били симпатични, но след Cruise Ship Tycoon се нареждат сред моите фаворити при производителите на тайкуни. Колкото и да се доближавате до кораба, качеството на детайлите не се влошава. Триизмерната навигация и опростен интерфейс допълнително ме изкефиха. Който не е разбрал до момента – Cruise Ship Tycoon е новият ми любим тайкун. Заявявам го с чувство на геймърска отговорност и призовавам почитателите на икономическите предизвикателства да се убедят сами в правотата на казаното.

Васко Чаворски

Кратки уроци по тенис...

Perfect ACE

Pro Tournament Tennis

Двуръкият бекхенд е отлично антистресово средство. Мощният замах с ракетата е един от най-стилните и безотказни методи за отпускане на нервите. За съжаление редовното джиткане на хубав корт предполага едновременното наличие на няколко фактора: хора, време и пари. И тъй като реалността не съчетава често и трите, групички ентусиасти са създали всевъзможни по вид и форми тенис заместители. Някои от тях са страшни и опасни (скуош), а други до безкрай невинни като например настоящата игрица – Perfect Ace: Pro Tournament Tennis.

Това прясно попълнение в редиците на спортните геймки представлява изчистена

симулация с отявлени аркадни мотиви

Всичко е опростено до минимум. На екрана има човечета, топка и много, много гонене. Контролът е сведен до копченцата за посоките плюс още четири клавиша.

Самото действие е изпълнено достатъчно симпатично. На играча се дава възможността да избира от торбата с герои, терени и начинания. Достъпни са практически всички видове мачове – от самостоятелни изпълнения до пълни турнири. При желание всеки може да играе както на двойки, така и поединично. Заложените правила на срещите отговарят напълно на реалните тенис-мероприятия. Независимо от това в Perfect Ace се дава и широка възможност за промени в класическите схеми на точкуване и продължителност на мачовете.

Голямо плюсче е и номерът с настройката на сложността. Въпреки че е аркада, играта предлага ужасно добри противници. Дори при ниски нива на трудност CPU-контролираните играчи могат да разбият всекиго. Елементарното джиткане не върши работа – необходими са поне малко тактика и много чаткане по клавишите. Единственото, което подпомага наша милост, са няколко едва забележими подсказки. Картината на Perfect Ace дава добра идея за траекториите на топките и радиуса, в който играчът може да се метне, за да отиграе противниковия удар.

В играта могат да се открият наченки на мултиплейър и PDF с описание на основните принципи, които трябва да следвате, за да бъдете сносен тенисист. Приятна добавка е и възможността за използване на любимата стара геймпериферия.

Първата черна точка

на Perfect Ace е в това, че авторите очевидно не са разполагали с изобилие от финанси и в резултат на това отсъстват лицензи от всякакъв вид. Действието бъка от различни фантасмагорични "герои" и кортове, които нямат нищо общо с действителността. Колкото и да е жалко, имената и същността им са далеч и от най-забутаните в дъното на ранглистите играчи и съществуващите географски локации.

Второто отрицателно нещо на геймката е нейната визия. Максималната резолюция, на която можем да пуснем чудото, е 640x480, което обикновено е доказателство за конзолен произход. Основната част от движещите се елементи са съмнително поносими. Погледът върху картината и моментните анимации са добри, но публиката и някои други елементи от околната среда са с твърде примитивно изпълнение. Положението при звука е абсолютно същото. Единственият по-автентичен звуков детайл са откъслечните пъшкания след някой по-сложен удар.

Въпреки това Perfect Ace си остава една сравнително приятна игричка. Не че ще я инсталирам пак, но ако бъда честен, минутите, прекарани в компанията й, бяха наистина забавни и разтушаващи.

Сергей Ганчев

SPORT SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Oxygen Interactive
сайт	www.oxygenint.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

STARSKY & HUTCH

Защо ли PC геймърите все оплюват игрите, които са правени първоначално за конзоли? Може би заради различните жанрови философии на двете платформи или заради това, че компютърът предлага повече възможности... Може да гадаем дълго време. Но реалността е една – в света на PC геймъра няма място за конзоли с няколко изключения. Е, Starsky and Hunch, играта, за която иде реч, е едно от малкото изключения – приятна за отпускане в летните жеги.

Starsky and Hunch е типичен Action Racer, предоставящ ви бързи и яростни преследвания, придружени с престрелки из улиците на измисления американски град Бей Сити (Bay City). Действието се развива през 70-те години на миналия век. Главните герои са две ченгета, наречени Starsky и Hutch. Те попадат на горяща следа, която може да ги отведе до лидерите на организация за кражене на коли. Детективите започват разследване. Общо взето това е историята. Тя е заимствана от едноименния класически телевизионен сериал, започнал да се излъчва през 1975 г. по американската телевизия ABC.

Нека споменем и няколко думи за

мисиите

Те са разпределени в три групи – Story Mode, Free Room и TV Specials. В първата група група попадат задачите, свързани със сюжетната линия. Успешното им изпълнение ви предоставя достъп до другите два етапа. Story Mode е разделено на три "сезона" като всеки от тях има по шест мисии. Задачите не са кой знае колко разнообразни – трябва да потрошите возилото на престъпника като го стреляте (Хъч се подава от страничния прозорец) или блъскате. Но има няколко мисии, които ви заставят не само да преследвате банкови обирджии или превишили скоростта субекти, а да ескортирате кола с престъпник например.

Във Free Room упражнявате уменията си зад волана – трябва да събирате значки. За да получите достъп до "свободната стая", трябва да имате поне една мисия, която е успешно изпълнена със златна значка (за значките – по-късно). Терените в този етап са от различни краища на града – търговската част от центъра, самия център, крайбрежната ивица и пристанището. Мисиите в TV Specials са разделени на три вида – Racing, Stunt и Shooting. Първият вариант е състезание, вторият – каскади, а третият – стрелба. За последния вид нива трябва да събирате оръжия от Story Mode.

Преди малко споменах за

Значките

Те са нещо като рангове, които ви показват колко добре сте минали дадена мисия. Най-нисшата "значка" е поничката, следващите са бронзова, сребърна и златна. Определят се от тъй наречените VR точки, които се отброяват в горния ляв ъгъл на екрана. Тях ги трупате като правите каскади, стреляте по престъпници или като събирате бонуси със специфично обозначение. VR точките спадат с течение на времето. Можете да губите от тях и като блъскате пешеходци или коли от уличния трафик.

А сега няколко думи за возилата. В играта има общо 22 МПС-та като в началото имате достъп само до едно от тях. Останалите трябва да отключите като събирате ключове от Story Mode. Возилата не са само автомобили – присъстват и микробуси за превозване на затворници. В автопарка на Starsky and Hutch ще откриете типични представители за епохата – кадилаци, мустанги и други. Разбира се, не отсъства и полицейска кола, която е едно от най-добрите МПС-та в играта.

Графиката не е на феноменално високо ниво и има комиксово излъчване. Под формата на комикс са направени и междинните сцени в Story mode. Но все пак да не бъдем строги и да не забравяме, че това е порт от конзола. Пешеходците като че ли са глътнали бастун, а огънят от двигателите на колите изглежда отчайващо фалшиво. Поне озвучението е малко по-добро. Двамата партньори си подхвърлят реплики, които в началото може да са забавни, но по някое време започват да омръзват.

Кирил Илиев

ACTION RACER

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Empire Interactive/Gothan Games
сайт	http://www.starsky-and-hutch.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

Близкият изток. Място, което всеки средностатистически геймър ще определи като примитивно и кътче на планетата, чието единствено предназначение е да бъде дупчено в търсене на петролни залежи. Но все пак нека не забравяме, че точно Близкият изток е една от люлките на човешката цивилизация, както и че парите са се появили именно там (а те все още са едно от най-важните неща в целия свят).

Но стига с уроците по история. Да преминем направо по същество. Та програмистите от Slitherine, движени от жаждата за горепосочените финикийски знаци, създадоха тази доста суха игрица, която носи звучното и предизвикателно име Chariots of War (в превод "Колесници на войната"). Геймката е походова стратегия, която напомня много опростен вариант на легендарната Civilization. Основната идея е като при всички походови стратегии – в началото си избирате

CHARIOTS of WAR

една от многото раси

които са на разположение в играта. А те много. Някои от тях са ви познати – египтяни, асирийци, шумери, траки... След като определите племето, с което да играете, идва ред и на избора на кампания. Тук също имаме известно разнообразие – Месопотамия, Анадолия, Египет... Естествено, ще ви бъде предоставен шанс да завладеете целия Близък изток.

Всичко това е чудесно, но когато започнете играта, идва голямото разочарование. Изглежда създателите на Chariots of War не са се постарали достатъчно и просто са претупали реализацията на играта си. Да вземем например пример расите в геймката. Те се различават една от друга само по характерната си бойна единица. Например шумерите са много добри дърводелци и могат да произвеждат тежките колесници Гиш-Гигир.

Но нека да продължим с геймплея.

7000 г.пр.н.е

Започвате с един, два или в най-добрия случай три града. Даже град е малко силна дума – по-скоро става дума за лагер. Не може да строите нови селища, а само да превземате вражеските.

Да обърнем малко внимание и на терена. Първото нещо, което прави впечатление, е, че по него няма нито един ресурс.

Разбира се, от време на време по картата се появяват и бонуси. Всички ресурси се добиват в града. Това, което трябва да направите, е просто да построите дадената сграда и суровината просто започва да се трупа. За жалост обаче не можете да натрясканте сградите за ресурси само в едно селище. Просто всеки град предоставя различен ресурс. И ето че се заформи дилема – трябват ни градове за ресурси, а за да завладеем градове, ни е нужна

Армия

Бойните единици се делят на пехота и колесници. Всеки от двата вида армия си има и по няколко подвида. Битките са скучни – позволено ви е само да определите разположението на отрядите си по бойната карта, а самото сражение се води автоматично. Играчът само гледа и не може да влияе на развитието на събитията. И, да ви кажа честно, печели този, който има числено превъзходство.

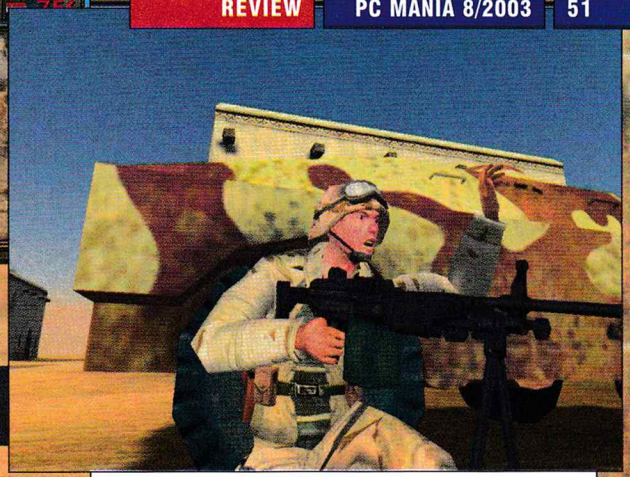
Но стига с тази война, да обърнем внимание и на търговията. Тя е много опростена и е жалко, че от Slitherine не са обърнали внимание на тази изключително важна част във всяка една походова стратегия. За графиката и звука няма нищо интересно за казване. Не са нито приятни, нито пък дразнещи. За край ще кажа само, че Chariots of War е едно безлично заглавие в океана от други такива продукти.

Христо Танушев

TURN-BASED STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Strategy First\Paradox
сайт	http://www.slitherine.co.uk
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8
платформа	PC

Старите конфликти не са забравени!



DESERT COMBAT

Ако допреди няколко години единственият начин да получим продължение на предпочитаната игра бе да изчакаме производителите й да се натуткат, то след излизането на Quake II, а после – и на Half-a, нещата рязко промениха посоката си. Видя се, че феновете могат да правят не просто леймърски промени на любимите си геймки, а качествени продукти, някои от които дори добиха комерсиален статус и известност по цял свят (като например CS). Така в наши дни е модерно към всяка игра да се добавя доста добър едитор за карти или нива, а модовете валят един след друг. Свеж пример е WarCraft III, чиито карти и модове практически не могат да бъдат преброени.

Логично е тази мода да не пропусне и засега уникалния по рода си мултиплейър шутър Battlefield 1942. Конкретната причина за тази стъпка е скорошното пускане на Desert Combat сървър в MaZx, достъпен за всички с малко по-читав нет.

Какво точно представлява Desert Combat? В него освен на стандартните и оригинални карти, тук ще можете да играете на няколко нива, направени от създателите му, както и променени версии на оригиналните. Добавен е един нов игрови клас, поразместени са и функциите на останалите. Характерно за Desert Combat е сравнително актуалната тематика на мода. Вместо във Втората световна, той ще ни пренесе малко по-близо до наши дни по време на

Войната в залива

Както може би и сами се досещате, това води след себе си няколко промени. Първо, вече няма да стреляте лошите с Bar или No4 пушки, а с M6 и Драгунов (новите снайпери са нечовешки), и, второ – цялата американска/руска технология от пустинния конфликт е на ваше разположение. Поради малкия обем на текста ще се спра само на няколко от по-интересните оръжия и бронирани машини.

Танковете тук са много по-бързи – все пак става дума за модерна техника. Основно се делят на противопехотни, танкоразрушители и самоходни гаубици. По-интересни са SCUD платформите, чиито ракети правят прекалено голямо BOOOM, за да оцелее каквото и да е било, ако са прицелени качествено.

Самолетите вече са реактивни, а картите изведнъж стават по-малки. Вместо с картечница, разполагате с Minigun, вместо с Щуки ще пускате касетъчни бомби от Хариер-и.

Но това не е всичко, както се казва в рекламите. На разположение са и

два хеликоптера

Единият е перфектен за въздушни десанти (двата флага в морето на "Battle for Midway" вече не са проблем), а другият хрупа танковете като орехи. B17 е заменен от B24 с две антитанкови оръдия на единия борд и две картечници. Естествено, любимите ви щурмоваци могат да излитат вертикално и да планират във въздуха. Същото важи и за хеликоптерите. В общи линии разполагате с доста повече авиация, а на Coral Sea става лудница – вместо с торпеда, разрушавате самолетоносачите на врага с летящи към носа и кърмата ракети. Повечето самолети имат и ракети за въздушен бой, а на земята ги чакат самоходни зенитки с 2x2 батареи.

Джиповете са заменени с хъмвита и БТР-и, като първите с TOW ракетите си могат да се справят и с танк, а вторите са перфектни срещу пехотинци. Стационарните картечници са заменени с M60 и всички оръжия като че ли са по-точни (без AK-47, който в щатските игри по default след третия изстрел вече гърми по патиците). При флота почти не може да се забележат разлики.

Така че ако все още циклите касапницата, наречена CS, и се плашите от BF (или просто само ви убиват), сега е моментът да се преориентирате с нещо малко по-познато. А ако ви дойде акъла в главата, някой ден да приемете "правата вяра" и да подкарате Панцера :)

Георги Панайотов

BATTLEFIELD 1942 MOD	
изисква	инсталиран Battlefield 1942
издател	Trauma Studios
сайт	http://www.desertcombat.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8
платформа	PC

НОВ АДРЕС

залата "PC Mania" се премести на
ул. Шандор Петьофи №24-26
(на ъгъла с ул. Иван Рилски)
телефон 952 09 55

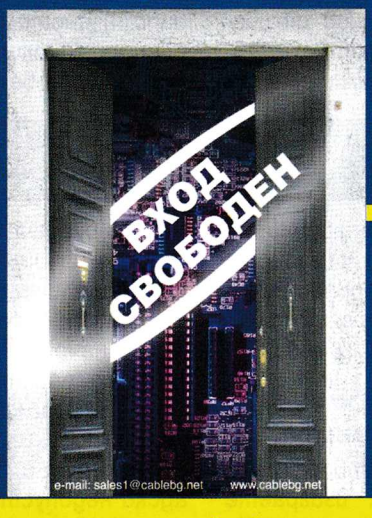
ЕВРОКОМ кабел

Кабелен Интернет

ИСКАТЕ ИНТЕРНЕТ? ГЛЕДАЙТЕ КАБЕЛНА ТЕЛЕВИЗИЯ

Абонирайте се през юни и юли за основен или бизнес план или неограничен Интернет от Евроком Кабел! Гледайте два месеца безплатно кабелна телевизия!

Без инсталационна такса в Плевен и Велико Търново!



Включване до 48 часа в комплексите:

жк. Младост, жк. Люлин, жк. Дружба, жк. Надежда, жк. Дианабад

МЕСЕЧНИ ТАРИФИ ПРИ РАЗЛИЧНИ АБОНАМЕНТНИ ПЛАНОВЕ:

Абонаментен план	Включен трафик	Подходящ за	Цена при 64kbps	Цена при 128kbps	Цена за допълнителен трафик за 1MB
Пестелив	150 MB	24h ICQ, mIRC, поща	10 лв.	15 лв.	0,15 лв.
Икономичен	300 MB	Поща, MP3	18 лв.	20 лв.	0,10 лв.
Основен	600 MB	MP3, картинки	30 лв.	35 лв.	0,08 лв.
Бизнес	1200 MB	Филми, дизайни, MP3	45 лв.	60 лв.	0,06 лв.

НЕОГРАНИЧЕН ДОСТЪП ОТКЪМ ВРЕМЕ И ТРАФИК!

Неограничен трафик	64kbps	60 лв./месец
Неограничен трафик	128kbps	99 лв./месец

За заявки и информация ни търсете всеки ден на тел. 9 7000; Плевен - 064/802 111, Велико Търново - 064/624144

PS MANIA

В този брой продължаваме нашия "пост фактум" преглед на тазгодишното изложение E3 с четири допълнителни прегледа. Отделихме малко повече място на по-мащабните – Jak II и Sphinx, тъй като за тях принципно може и да се каже доста повече. Колкото до McFarlane's Evil Prophecy и особено Chain Gang, аз лично очаквам от тези две заглавия всичко – от крайно разочарование до много, ама много приятна изненада. Така че отваряйте си очите за тях.

Ивелин Г. Иванов

МОЖЕ ЛИ ДА СЕ ПОДОБРИ СЪВЪРШЕНСТВОТО?

Очевидно – да. Konami потвърдиха официално плановете си да издадат през ноември тази година Pro Evolution Soccer 3 – европейската версия на японския Winning Eleven, считан единодушно за най-добрия футболен симулатор, създаван някога. Новото издание на Pro Evo ще включва нови модели на играчите, подобрен контрол над топката, усъвършенстван "Master League" режим и над 80% обновени анимации. Говори се също, че израженията на футболистите ще се променят в зависимост от развитието на мача, че контузиите ще променят видимо движението на играчите и че отборите ще имат различни екипи в зависимост от атмосферните условия. Визуалната прилика със звездите на футбола в играта също ще бъде издигната на ново ниво – просто хвърлете един поглед на Бекъм и Неста на скрийншотовете, които сме ви подготвили.

ДВЕ НАПРЕД, ЕДНА НАЗАД ЗА... ХАРИ ПОТЪР

След като игрите, посветени на Хари Потър, надхвърлиха рекордните 20 милиона продадени копия, Electronic Arts явно са решили, че ще е грехота, ако не изтъргуват още повече... от вече наличния материал. До края на годината се планира издаването на конзолна конверсия на първата игра за Хари – Harry Potter and the Sorcerer's Stone. Навремето това заглавие се появи "само" в PC, PS-One, Game Boy Advance и Game Boy Color формат. Сега същата игра ще бъде "избърсана от прахта" и предложена повторно, този път в PS2, Xbox и GameCube опаковка.

MORTAL KOMBAT FOREVER

Общите продажби на Mortal Kombat: Deadly Alliance за всички платформи току-що надхвърлиха внушителните 2 милиона копия, откак играта стартира през ноември 2002-ра. Засега от Midway Games не са обявили официално, че се работи по продължение, но едва ли някой се съмнява в това. Все още е под въпрос появата на Mortal Kombat: Deadly Alliance за PC.

PS2 ОНЛАЙН ТРЕСКА

Sony обявиха, че до 30 юни тази година са продали повече от 2.4 милиона нетуърк адаптера за PS2. Цели два милиона от търсената "периферия" са били реализирани само на американския пазар, докато цифрата за Япония е "едва" 400 000. В случай че сте пропуснали дребния факт за съществуването на такава PS2 "джаджа", тя служи (най-просто казано) за свързване с Интернет и онлайн игра.

EA БЪРЗАТ С НОВИЯ NFS

Поредното издание на култовата поредица Need For Speed, кръстено Underground и първоначално планирано за началото на 2004-та, вече е заложено в графика на Electronic Arts за тази година. Играта, посветена на добилите напоследък сериозна популярност нелегални автомобилни създания, ще се появи едновременно за PlayStation2, Game Cube, Xbox, Game Boy Advance и PC.

издател: THQ | създател: Eurocom | жанр: Action/Adventure | платформа: PlayStation2

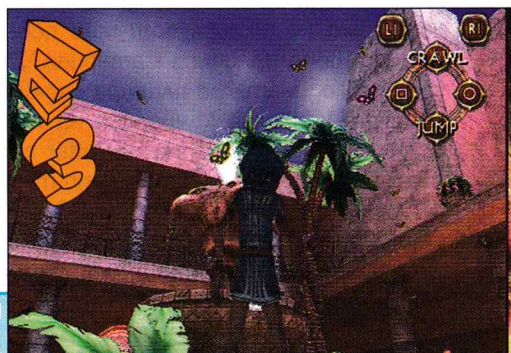
Sphinx and the Shadow of Set

Нека започнем с това, че Eurocom не са случаен дивелъпър. Ще ви спестя дългия списък от PSOne заглавия, в които това британско студио има най-малкото пръст. Вместо това ще спомена само едно PlayStation2 заглавие – James Bond 007: Nightfire. Играта беше в пъти по-добра от едноименния си PC вариант и като цяло до момента е (поне за мен) в челната тройка на най-добрите PS2 "first person shooter"-и. Всъщност, колебаех се дали да отделя тази страница именно на Sphinx или на друга предстояща премиера на Eurocom – поредната Buffy игра, кръстена този път Chaos Bleeds. Накрая обаче несекващата ми любов към приключенията с древноегипетски привкус надделя.

Историята на Sphinx and the Shadow of Set ни прехвърля в мистичния Египет от времето на неговите велики фараони. Това обаче не е точно Египет какъвто го познаваме от уроците по история или от документалните филми на Discovery Channel. В новата игра на Eurocom става въпрос за магическо царство, което се простира в няколко паралелни свята, свързани чрез "лунни" и "слънчеви" портали. В това царство силите на Мрака и на Светлината са в непрекъсната борба за надмощие. Нашият главен герой – Сфинкс, е полубог, който прилича на обикновен човек, ако не броим опашката, леко издължените му "елфски" уши и почти хищническите нокти на ръцете и краката му. Както вероятно сте забелязали, да измислиш един оригинален и в същото време симпатичен основен персонаж за подобен тип игра далеч не е по силите на всеки. Художниците и 3D моделистите на Eurocom обаче са се справили повече от прилично с тази задача. Всъщност, преди да съм забравил, Sphinx and the Shadow of Set има и втори базов герой - мумията на Тутанкамон. Каква е връзката между двамата? На ниво история: Сфинкс трябва да помогне на мумифицирания Тутанкамон да събере своите балсамирани органи и така да се върне към живота, за да спечели любовта на Нифертити, като от това очевидно зависи (без засега да е ясно как точно) възстановяването на баланса между Светлината и Мрака. На ниво геймплей: Сфинкс, с който ще играете в близо 70% от времето, е натоварен предимно с екшън ориентираните епизоди на играта, а с мумията на Тутанкамон ще решавате най-вече логически задачи.

В повечето предварителни прегледи на Sphinx вероятно ще откриете най-малкото намеци за сходство с културния adventure/RPG хит за Nintendo64 – The Legend of Zelda. Основания за подобни твърдения определено има, но бързам да ви успокоя, че поне на този етап играта на Eirocom далеч не изглежда като евтина имитация. Като цяло Sphinx and the Shadow of Set представлява своеобразна комбинация от action/adventure, RPG (в смисъл, че ще можете да развивате героя си с определени "ъпгрейди") и в известна степен дори като jump&run.

За E3 Eurocom бяха подготвили два сравнително кратки играеми "пасажа", в които първо трябваше да поемеш ролята на Сфинкс, а след това и на мумията на Тутанкамон. Първото нещо, което ми направи впечатление, беше изключително пъстрата (в добрия смисъл на думата) палитра от цветове на играта. Декорите бяха замислени и изпълнени чудесно, а анимациите на персонажите бяха на добре познатото високо ниво, което сме свикнали да очакваме от Eurocom. Геймплеят беше еднакво обещаващ и с двата основни персонажа. За съжаление на шоуто липсваха нива с "алтернативната форма" на Сфинкс, който по думите на авторите на играта "ще може да се преобразява в "истински"... сфинкс, наречен Гневът на Ра." Жалко наистина, защото в тази своя форма Сфинкс би трябвало да може да лети, което предполага и доста по-различен тип геймплей и съответно дизайн на нивата. Засега графичният енджин не намекваше за някакви революционни визуални чудеса и дори на моменти леко "насичаше" – издънка, с която според мен Eurocom ще се справят безпроблемно до излизането на играта.



FORMULA ONE 2003

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

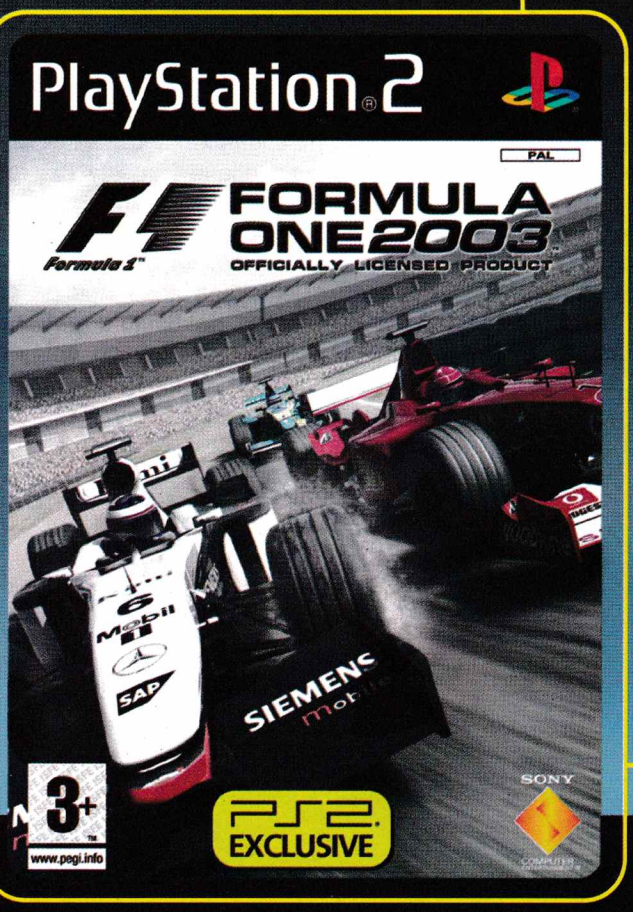
Sony Computer Entertainment Europe и PlayStation®2 имат изключителните права да пресъздават света на Формула 1, след подписването на ексклузивно споразумение с ФИА. Този факт осигурява безпрецедентната точност на виртуалния пилотаж във Formula One 2003.

Formula One 2003 осигурява за пилота по-автентично от всякога преживяване. Това е единственото заглавие, което включва радикално новите правила от сезон 2003, наложени, за да бъде надпреварата още по-вълнуваща. Достоверността на играта отразява дори новите правила за уикендите, според които в петък се провеждат първоначални квалификации, в събота квалификации с директно отпадане, а в неделя самата надпревара.

Всяка писта е моделирана с максимална точност. Всички предмети около пистата – знаци, табели и реклами – ще се сблъскват с теб, когато изгубиш посоката или пресечеш линията до самия край на трасето. И не само ти можеш да сгрешиш: пилотът има персонални характеристики, според които реагира точно като в истинския живот и се проваля, когато е под напрежение.

Новата програма, която отчита грешки и неизправности, ще те накара да почувстваш последствията по много реалистичен начин всеки път, когато удариш друга кола или мантинелата, или повредиш двигателя. И не само ти ще имаш повреда, ще виждаш и противници с димящи капаци.

Formula One 2003 осигурява абсолютно поглъщащо изживяване за PlayStation®2 маниаци и гарантира виртуално участие в състезанието за всички фенове на този спорт. Във Formula One 2003 вече дори коментарите от кореспондентите на Formula One TV са в реално време – от Мартин Брандъл в Обединеното кралство до Хейко Васер в Германия и Мати Килонен във Финландия.



Лицензът на ФИА гарантира, че Formula One 2003 е единствената игра, която отразява всички актуални статистики. Във Formula One 2003 са включени всички 20 официални пилоти на Формула 1 и всички 10 официални отбора заедно с техните участници. Всяка една от 16-те официални Гранд При писти е картографирана с впечатляващо ниво на прецизност, а изтощителнте изследователски проучвания на коли и спецификационни подробности са спестени, благодарение на данните, предоставени от самите тимове.

Formula One 2003 е най-доброто съчетание на напрежение, превъзбуда и адреналин.

Formula One 2003 ще ти осигури всичко необходимо, за да бъдеш истински пилот от Формула 1 ... е, с изключение на красивите обожателки и апартамента на Лазурния бряг.

"PlayStation" и "PS2" са запазени търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. "" е запазена търговска марка на Sony Corporation. Всички имена на продукти, имена на издатели, марки, търговски марки, артуърк и свързаните с тях изображения са търговски марки и/или защитен авторски материал на съответните им собственици. Всички права запазени ©2003 Sony Computer Entertainment Europe.

издател: Sony | създател: Naughty Dog | жанр: Jump&Run | платформа: PlayStation2

Jak II: Renegade

Името Джейсън Рубин може би не ви говори нищо. Naughty Dog – вероятно също. А какво ще кажете тогава за Crash, Crash Bandicoot? Аха-а-а!! Така си и знаех. И за да направим връзката – Naughty Dog са създателите на първите четири Crash Bandicoot игри (последната от които беше Crash Team Racing) за PSOne, а Джейсън Рубин е съосновател и понастоящем президент на Naughty Dog. Мистър Рубин има и две други, неофициални титли – говорител на компанията и основна движеща сила в непрестанния стремеж на "палавите кучета" да изследват нови територии в правенето на игри. Тези две негови ключови роли ще бъдат и основната причина да го споменавам в рамките на този предварителен преглед.

Както може и да сте чули, доброто старо Crash Bandicoot време отдавна отмина за Naughty Dog. За добро или за лошо Universal Interactive си "прибраха" обратно Crash (тъй като правата върху персонажа през цялото време си бяха техни) и го повериха на друг, също не случаен гейм дивелъпър – Traveler's Tales. Дали новите Crash игри са по-добри или по-лоши от старите, това сега няма да обсъждаме. Думата ни в момента е за продължението на Jak&Daxter, един забележителен в много отношения jump&run, който – уви! – не успя предизвика очаквания от Naughty Dog и техния нов собственик Sony ефект. Защо? Сложен въпрос без еднозначен отговор. По-важното е, че в момента Джейсън Рубин и компания здраво работят над продължението, с надеждата, че този път са улучили правилната формула.

И тъй – може би е най-добре да започнем с уточнението, че макар събитията в Jak II да стартират непосредствено след края на първата игра, действието й всъщност се развива 500 години напред в бъдещето. Джак и неговият космат приятел се озовават в един доста враждебен и плашещ свят, в който машините са на път да завладеят света на хор... , т.е. на съществата от расата на Джак. Играта стартира в огромен, защитен от гигантски стени град, последна крепост на народа на Джак и Декстър срещу настъпващите машини. А-хаа (за втори път)! Промяна номер 1 – Jak II ще има далеч по-мрачна атмосфера и следователно ще бъде ориентиран към по-горна възрастова аудитория.

Промяна номер 2, логично, идва на ниво геймплей. Споменах вече, че първата игра си беше чиста проба jump&run. А Jak II? Хм, знам ли... По всичко личи, че продължението също няма да е лишено от jump&run елементи. Но! Този път жанровите везни определено ще бъдат наклонени в полза на action/adventure. Ето как самият мистър Рубин определя "пълнежа" на своето ново творение – "Опитваме да създадем нещо с история от порядъка на Onimusha и Devil May Cry. Опитваме също да добавим малко допълнителна трънка в духа Grand Theft Auto и възможността нещата да бъдат правени по няколко различни начина. Пръснете върху всичко и малко от геймплея на Tony Hawk и това как в тази игра можете да си взаимодействате със заобикалящата среда."

Звучи малко объркващо, не мислите ли? Странно наистина, но като се замисля, демото на Jak II наистина остави у мен усещане, доста близко до цитираната по-горе рецепта. Сравненията с Tony Hawk Pro Skateboarding, между другото, идват от факта, че в новата игра Джак ще разполага с "hoverboard" – нещо като летящ скейт. Другото базово нововъведение в геймплея е новото оръжие на нашия главен герой, което ще нарека "нещо, с което се стреля", поради липсата на по-удачно определение. Въпросното оръжие ще може да се трансформира в няколко основни "конфигурации" с различна поразяваща сила. Важно уточнение, касаещо геймплея и направено отново от Джейсън Рубин, е че "Задачата ни бе да издигнем жанра до ново ниво, където играта да ви създава усещането по-скоро за свят, в който можете да търсите паралелни решения на проблемите, а не за поредица от нива с ясно очертан маршрут."

Смело твърдение, спор да няма. През годините обаче Naughty Dog си спечелиха реномето на хора, които знаят как да накарат всички да се плеснат по челото. Е3 демото Jak II: Renegade пък накара поне мен да се плесна по челото. Каквото и да излезе от тази игра, тя ще си струва най-малкото да й се порадва човек.

MCFARLANE'S EVIL PROPHECY

PlayStation2
Жанр: 3rd Person Action
Издател: Konami
Създател: Konami
Очаква се: 28.11.2003-та

Историята

В самия край на 19-ти век четирима професионални "ловци на чудовища" обединяват усилията си, за да предотвратят поредното нашествие на Силите на Мрака в света на хората.

Геймплей

Доста сходен с този на Dynasty Warriors, или с други думи – аркаден екшън. Този път обаче към рецептата е прибавен тук-там и по някой логически пъзел, плюс – цитирам официалния анонс на Konami - "стратегическо управление на здравето" (каквото и да означава това). Освен това някои от "ловците" (а може би дори всеки от тях) ще разполагат и с магически оръжия и атаки. Предвижда се и кооперативен режим без все още да е ясно дали става въпрос за двама или за четирима участници (чрез мултитап).

Какво обещават Konami

Над 150 чудовища за обстрелване.

6 "бос"-а, заимствани от серията играчки на Тод Макфарлейн "Monsters" - Dracula, Mummy, Werewolf, Frankenstein, Sea Creature и Voodoo Queen.

Уникални предимства и слаби страни на всеки от "ловците".

Уникални предимства и слаби страни на всяко от чудовищата, което би трябвало да ви подтикне към изграждането на правилната стратегия в битките с различните "гадини".

Нелинеен геймплей т.е вие избирате в каква последователност да изиграете кое да е от 40 и няколкото нива на играта.

Как изглеждаха нещата на E3

Без да блести на ниво графика McFarlane's Evil Prophecy беше едно от най-"играемите" заглавия на шоуто. Авторите бяха успели да напипат нещо от духа на култовия Gauntlet.

Най-сериозен плюс:

Прякото участие на Тод Макфарлейн (създателят на Споун) в проекта.

Най-сериозен недостатък:

Графиката засега изглежда доста постна, най-вече на ниво "декори".

CHAIN GANG

PlayStation2
Жанр: Jump&Run
Издател: Eidos
Създател: Crystal Dynamics
Очаква се: есента на 2003-та

Историята

Гризачът (от неопределен вид) Спанкс и заекът Редмънд току-що са успели да се чупят от клетката си в център за научни експерименти с животни. Двамата не хранят особено топли чувства един към друг, но общата верига, с която са оковани, ги принуждава да търсят общо решение на проблема си.

Геймплей

Типичен jump&run, който обаче се опитва да върви по "неотъпкани пътеки".

Какво обещават Eidos:

Нетипични герои, поставени в нетипични ситуации.

Свежа, убийствена (за по-задръстените сред нас) доза майтапи в духа на някои от най-шантавите анимационни поредици на Cartoon Network.

"Гадове" със завиден изкуствен интелект, които не са просто "пушечно месо".

"Stealth" елементи, които обаче няма да убиват динамиката, характерна за жанра.

Как изглеждаха нещата на E3:

Демото на Chain Gang се играеше прекрасно, без някакви видими дефекти. Това беше една от малкото игри на E3, която не се вземаше твърде насериозно, което – поне според мен – е огромен плюс в този жанр. Авторите на Chain Gang сякаш бяха искали да кажат – "не ни пука особено дали ще ни харесате или не, важното е, че се забавляваме." Това, разбира се, е само прах в очите, защото на всеки дивелъпър му пука (и още как!). Просто на Crystal Dynamics не им личеше чак толкова.

Най-сериозен плюс:

Ултра-майтапчийски главни персонажи, които мога да сравня само със Сам и Макс от "Sam & Max Hit the Road".

Най-сериозен недостатък:

На фона на визуалните фойерверки на заглавия като Jak II и новия Ratchet&Clank, Chain Gang изглеждаше леко архаично и това би могло да изиграе лоша шега на този иначе адски свеж проект.

издател: Sony | създател: Zipper Interactive | жанр: Tactical Action | платформа: PlayStation2

SOCOM: US Navy SEALs

Играчи: 1-16 (он-лайн)

SOCOM: US Navy SEALs е тактически екшън, в който поемате ролята на командир на екип от четирима "тюлени" от (предполагам!) добре познатото ви подразделение на американската армия. Между другото, двете съкращения в заглавието – SOCOM и SEAL, означават съответно "Special Operations Command" и "Sea Air Land". Основното предназначение на американските "тюлени" е изпълнението на мълниеносни акции дълбоко в тила на врага, като тяхна мишена най-често е световният тероризъм. Действието се води предимно от трето лице, но в играта е предвидена и камера от първо лице, макар тя да е удобна само за конкретни ситуации. Основен залог за успеха ви в играта е уменето да ръководите адекватно своите съекипници с помощта на набор от команди. Тези команди се подават или чрез игрално меню, или с помощта на специалния "хедсет", т.е. слушалки с микрофон, включени в оригиналната версия на играта. Да, няма грешка – тази игра разпознава вашите гласови команди.

Реализъм :-)

Преди всичко – това не е Rainbow 6 или SWAT 3. И слава богу! Смазващият реализъм на тези две PC игри така и не ми позволи да ги заиграя по-сериозно. В същото време Socom US Navy Seals не е и Devil May Cry или пък Onimusha. Прилагателното "тактически" в определението на жанра на играта далеч не е случайно. С други думи не очаквайте безкраен купон с безкрайни амуниции, в който враговете ви мрат като мухи, а вие гордо крачите с картечница в ръка без да се притеснявате особено от изливащия се върху вас порой от олово. Предупреждение – в тази игра също се умира адски бързо! Да не говорим за възможността да не изпълните някоя от подзадачите в мисията, просто защото врагът ви е забелязал и е унищожил документите, до които трябва да се доберете. Авторите на Socom US Navy Seals са напипали почти перфектно баланса между "житейски" реализъм и "игрален" реализъм. Апропо – всички допълнителни "екстри", които сме свикнали да виждаме в подобен тип игри, също са налице – реални оръжия, реална екипировка, реални ситуации. Дори моделите на вашите "тюлени" са създадени по образ и подобие на реални командоси от легендарното подразделение на американската армия.

Графика :-)

Без да е смайващо ефектна, графиката е далеч над средното PlayStation2 ниво. Всяка от 12 single player мисии се развива в различни точки на земното кълбо, при почти драстично различаващи се географски и атмосферни условия. Независимо от това, всеки от "терените" е изпипан чудесно, като на това на практика се дължи и огромна част от удоволствието в играта. Движенията, както на "тюлените", така и на терористите, са безупречни. Аз бих си пожелал малко по-добри междинни анимации. Но тъй като става въпрос за игра с акцент по-скоро върху multiplayer режима, това определено е един простим недостатък.

Управление :-)

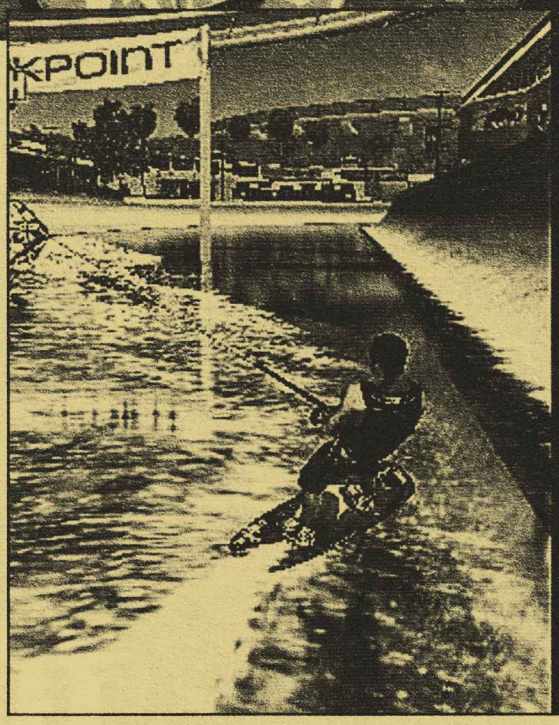
Zipper Interactive са се справили чудесно с нелеката задача да направят командването на екип от четирима командоси възможно най-безпроблемно и интуитивно. Дори да играете SOCOM: US Navy SEALs без прословутия "хедсет", работата с командните менюта едва ли ще развали удоволствието ви. Все пак ви препоръчвам да опитате и управлението посредством гласови команди, което също работи... почти безпогрешно. Усещането е невероятно, макар и в началото да е леко объркващо. Естествено, не очаквайте вашите командоси да разбират нещо повече от ограничения набор от команди. Освен това, ще ви се наложи поне да научите правилното произношение на тези команди. Всичко това обаче е доста ниска цена за удоволствието, което ви очаква.

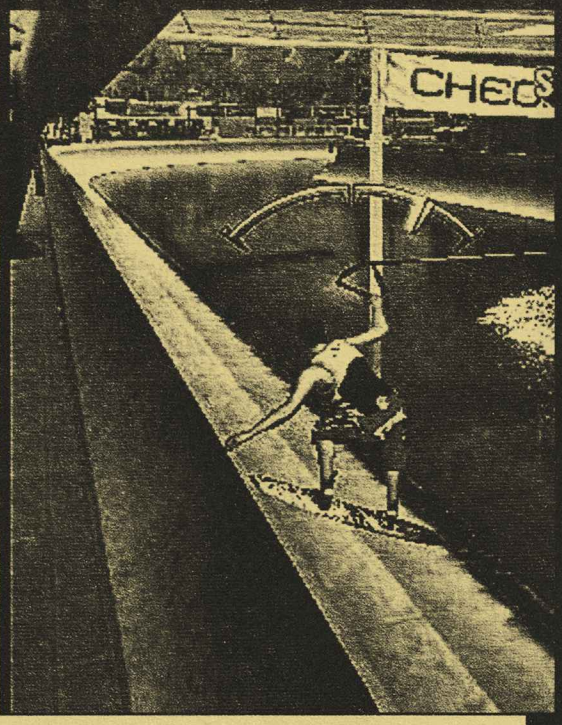
Мултиплейър : I

Признавам, че изказването ми в тази част е изцяло преразказ на прочетеното в специализираната преса. За съжаление, единственият начин да изпитате този аспект на играта е да сте... извън България. По възможност в Обединеното кралство. О, да, ще ви е нужен и "broadband" Интернет. Не ме питайте какво точно е това – колкото хора, толкова мнения. Казано на леймърски – става въпрос за мно-о-го добър Интернет достъп. И тъй – очевидци твърдят, че при наличието на горепоменатите условия, връзването онлайн отнема около 20 секунди. Оттам нататък можете да си изберете някой от наличните в момента сървъри, да създадете клан, да прегледате актуалната класация на играчите или пък да оставите SOCOM: US Navy SEALs автоматично да открие най-подходящата за вас игра на базата на персоналните ви настройки. Има три различни типа мултиплейър игри – "demolition" (трябва първо да откриете бомбата и после да я вмъкнете в противниковия лагер), "extraction" (задачата ви е да спасите заложник, пазен от противниковия екип), и "suppression" (стандартен, екипно ориентиран deathmatch). Във всеки екип могат да участват до 8 играчи, "тюлени" или терористи. Макар ключът към успеха в SOCOM да е екипната игра в multiplayer игрите е предвиден и специален бонус за играча, елиминирал най-много противници. Остава да отговоря само на логичния въпрос – защо при всички тези екстри до този раздел в ревюто се мъдри "равнодушна физиономия"? Ами защото не сме в Англия, а в България, ето защо!

Обща оценка: 88%

PlayStation Cheats





WAKeBOARDING UNLeASHeD [PSX]

Всички кодове се въвеждат в основното меню:

Всички сърфове

Натиснете Г, Г, Ля, Ля, Дя, Дя, Д, Д, Г, Ля, Дя, Д, Г, Ля, Дя, Д.

Ще се появи съобщение "**You got all the boards... Or did you?**", ако сте го направили правилно.

Всички нива

Натиснете К, К, К, К, О, О, О, О, Т, Т, Т, Т, К, О, **Т**.

Ще се появи съобщението "**Travel Visa Approved**" , за да потвърди правилното му въвеждане.

Прочиства всички капани

Натиснете (**R1**, **L1**, **L2**, **R2**) **x4**.

Ще се появи съобщението "**Wakeboarding Royalty**", за да потвърди правилното му въвеждане.

V-Rally 3 [GBA]

Пропуснете състезание

За да пропуснете което и да е състезание, идете в страницата на **Fernando Velez** и **Guillaume Dubail**, натиснете и задръжте: Г, Ля, Дя, **B**, и **A**. След това по време на състезание натиснете Г и **Select**, за да пропуснете това състезание.

Barbarian [GC]

Алтернативен костюм

Осветете героя, след това натиснете **R** в **selection** менюто.

The Hulk [PSX]

GMMSKIN - Неуязвимост
FLSHWND - Регенератор
GRNCHTR - Неограничени продължения
HLTHDSE - Удвоява здравето на Хълк
BRNGITN - Удвоява здравето на враговете
MMMYHLP - **Half Enemies' HP**
NMBTHIH - **Reset High Score**
TRUBLVR - **Level Select**
ANGMNGT - **Full Rage Meter**
FSTOFRY - **Wicked Punch**
BRCESTN - **Puzzle Solved**

Въведете тези кодове по време на игра (Намерете **Game Terminal**, за да ги наберете)

SANFRAN - отключва в **MOVIE ART** : "**HULK TRANSFORMED**"
PITBULL - отключва в **MOVIE ART** : "**HULK VS. HULK DOGS**"
FIFTEEN - отключва в **MOVIE ART** : "**DESERT BATTLE**"
NANOMED - отключва в **HULK UNLEASHED** : "**HULK MOVIE F/X**"
JANITOR - отключва **GRAY HULK** (можете веднага да играете с него)

Virtua Fighter 4: Evolution [PSX]

Бийте се с **Dural** (**JP**)

В **Arcade mode**, достигнете нивото с **Dural** с герой с номер "**9**", като последно число от победите му (т.е. **9**, **19**, **29**...), и когато влезете в схватка с **Dural**, той ще е с искрящи лилави очи.

Нови пози при победа 1 - 5 (JP)

В **Quest** режим напазарувайте от магазина. По време на повторението на мача натиснете и задръжте **P + G** бутоните. Номерът на новите победни пози зависи от персонажа, а някои (**Brad** и **Goh**) по принцип нямат.

Отключване на стари арени (JP)

В **Quest** режима стигнете до шестия развлекателен център, **SEGA AREA UPTOWN**, и те ще се отключат. По време на избора на ниво в **Vs**. режим, натиснете и задръжте **START** бутона след избор на ниво, за да играете на него..

Играйте с Dural (JP)

В **Quest** режима стигнете до шестия развлекателен център, **SEGA AREA UPTOWN**, и влезте в магазина. В прозореца за избор на персонаж в **Vs**. режима преместете курсора в най-горния ляв празен прозорец, за да изберете **Dural**.

SEGA гласове (JP)

Преди да се появи логото на **SEGA** натиснете и задръжте бутона О, за да чуете стария вик "**Seeegaaa**". Феновете на старата конзола определено ще го разпознаят.

Отключване на Battle Mode в Options (JP)

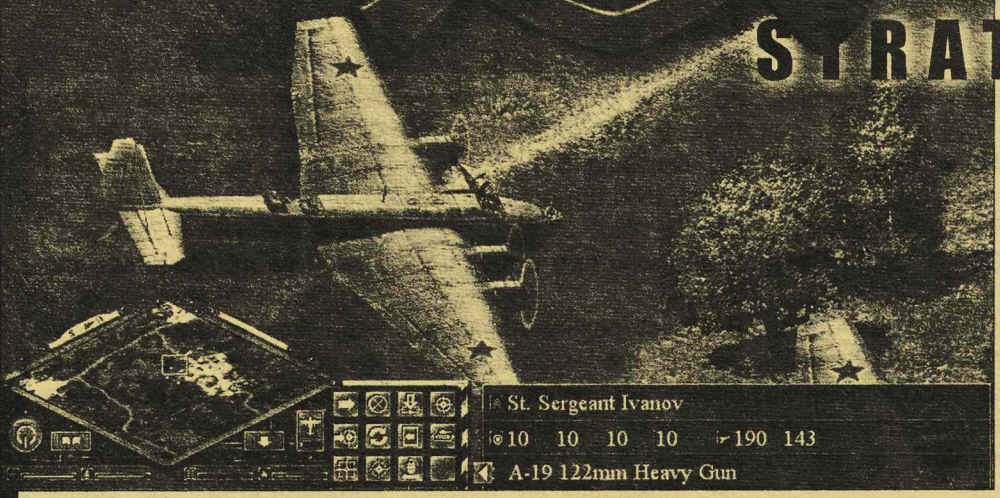
В **Quest** режима отключете и победете във всичките **14** ъндърграунд турнира, с който и да е играч. Така ще можете да отключите **Battle** режима и следните турнири:

Knockdown Clash
Iron Fight
Combo Contest
Combo Maniax
Survival Tournament
Wrestler's Battle
Venus Cup
Mirror Match
Wall Death Match
AM2 Cup
Seesaw Game
Counter Challenge
Ultimate Battle
Hyper Action Battle

Искам да започна тази статия, като изразя възхищението си от тази игра, която буквално издухва Sudden Strike и като графика, и като система за управление на единиците и като геймплей. Мога така да карам до утре, но съм тук да споделя събрания опит от двойното превъртане на трите кампании на най-висока степен на трудност с надеждата да ви е полезен в пътя ви към следващия медал.

BLITZKRIEG

STRATEGY GUIDE



Основни единици

Още в самото начало ще получите 3 танка и три артилерии, които за разлика от другите юнити ще се придвижват с вас във всяка кампания и ще трупат опит. Към средата на играта ще станат по шест. Има три степени на опит, изобразени под формата на нашивки. По-обръгналите на бойното поле стрелят по-точно, по-добре се управляват (избягват вражите снаряди) и са малко по-бързи от еквивалентите си. Затова пазете ги – дори ако загубата на една ще ви коства зареждане на записана игра, към края на играта ще ви се отплатят за грижите.

Нациите

Имаме на разположение три. Немците почти до края управляват на ниво танкове и дори във финалните мисии някои от техните машинарии са доста по-силни от най-доброто на врага.

Руснаците, от своя страна, започват войната със слаби танкове, но към 1943 година машинната им индустрия заработва с такива темпове, че през 44-та и 45-та година танковете им са най-доброто на терена. От друга страна, са единствените разполагащи с бронирани влакове, които въпреки ограничената си подвижност (само по релси) на моменти напълно заместват цяла танкова дивизия или артилерийска батарея.

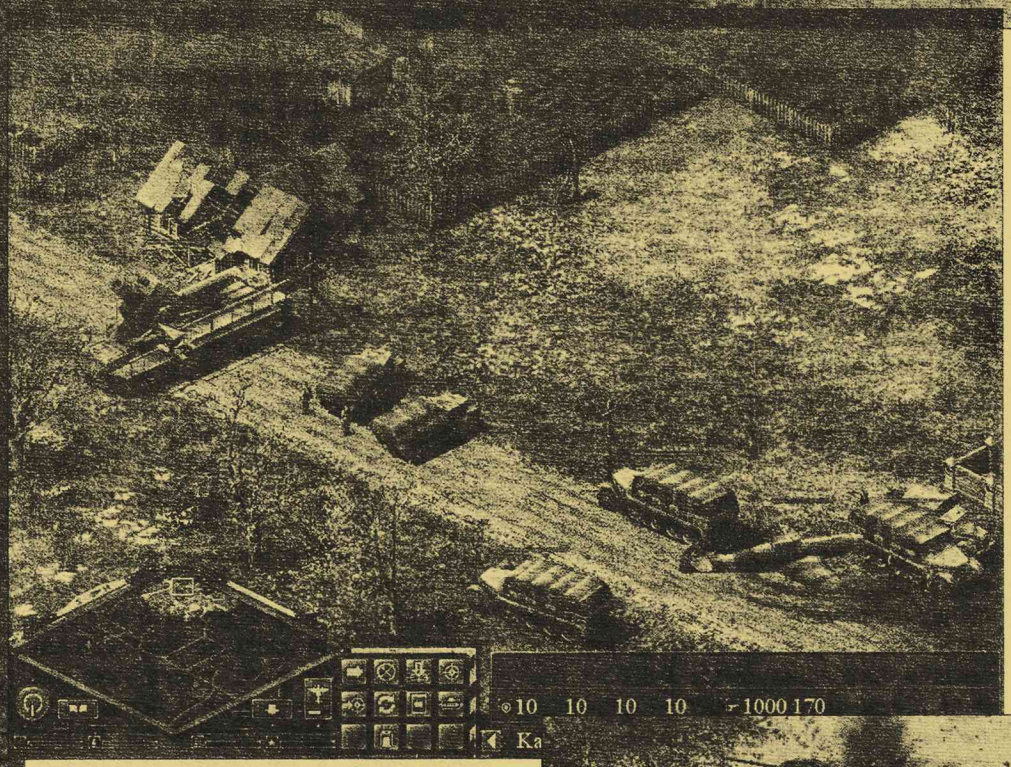
Американците и британците пък са с най-балансираната екипировка и невероятна авиация. Те са с най-добрите бомбардировачи и единствените (освен германците) с реактивни изтребители и щурмоваци. Британските танкове обаче са прославени с огромната си броня и поне в началото на играта, преди да срещнете немските "Тигри" и "Пантери", няма да се почувствате много слаби.

Снабдителните камиони

Те са вторият ключов фактор към победата. Оставите ли врага си без тях, половината игра вече е минала. Освен че снабдяват армията ви с амуниции и възстановяват бронята на танковете ви, те са жизненоважни за пехотинците ви. Когато един отряд понесе щети в жива сила, с линейките можете да излекувате ранените кашици, но само снабдителният камион ще възстанови бройката им, запълвайки убитите с нови попълнения. С повечето камиони може да се справи и снайперистът, но някои са доста тежковъоръжени и могат да се опрат и наранят дори леки танкове (PZII например). Затова ги пазете дълбоко в тила си, а в някои от мисиите, където знаете откъде ще дойде врагът, разположете порядъчно количество мини на пътя му – обездвиженият танк е "мъртъв" танк – стара истина.

Снайперистът – това чудо на природата

Всъщност командосът е може би най-ключовата фигура във войската ви. Затова на мисия получавате само по един и в редки изключения – до три. Освен че е с най-голям обсег на зрение и че благодарение на бинокъла си го увеличава до 60%, той е единственият, който може да се скрива в храстите и да минава буквално под носа на вражите позиции



без да бъде усетен. Пушката му е перфектна за елиминиране на противникови офицери и по-важната му функция – че е нужен да функционират стационарните защити, като антитанкови, противовъздушни и артилерийски батареи. Всъщност голяма част от мисиите се състоят от две части. В първата със снайперист намирате вражата артилерия, прокрадвайки го между патрулите. Елиминирате екипажа на едно от оръдията и изчаквате да дойде снабдителният камион. Унищожавате го. Повтаряте процедурата докато врагът ви прати всичките си такива камиони (мда – AI-то е тъпо, но за сметка на това упорито). След което изтребвате екипажа – така вашите войски и артилерийски позиции са в безопасност поне по земя. Следва намиране и избиване на екипажа на зенитките и небесното пространство се отваря пред вас. Ако снайперистът ви е прекалено надълбоко във вража територия, а куршумите му са свършили – използвайте опцията му с бинокъла, за да му прочистите път до базата ви с тежките си оръдия. Ако сте се справили правилно, ще са останали множество стационарни защитни установки, готови да бъдат използвани срещу бившите си собственици.

Втората част на играта настъпва, след като всички стационарни защити на врага са обезвредени, а артилерията се е погрижила за бункерите и по-мощните танкове или антитанкови самоходни оръдия. В нея вземате цялата ви налична техника и юруш.

При някои карти снайперистът отсъства – доста лошо, в такъв момент ще трябва да се справите с командирите в наличните ви пехотни звена. Накарайте ги да се доближат до врага преди да ги е видял и използвайте бинокъла и артилерията си, за да минете безкръвно мисията.

Кавалерията

Танковете се делят на 3 типа – леки, тежки и супер тежки, както и на подтипове – противопехотен, бързоподвижен и т.н. В началото на всяка мисия е най-добре да си ги кътате в базата – още първото вражеско укрепление, което атакувате, може да ги превърне в купчина трески. Затова, преди да ги пуснете в действие, прочистете пътя си с артилерия и снайперист. Докато това стане, нека да са окопани в базата ви и да пазят наземните ви оръдия от евентуални контраатаки.

Избягвайте да влизате в открита танкова схватка. Много често техниката на врага е доста по-добра от вас, а дори и огромната броня на руските танкове не може да им предложи нужната защита от немските "Тигри". За сметка на това два-три танка са достатъчни, за да се разправят с всяка пехотна атака, отправена към позициите ви.

За да стреля с основното си оръдие, танкът трябва да е спрял – което го прави лесна мишена за артилерия или напредваща пехота. Затова ще се наложи да използвате всичките си умения за най-пълноценното им използване. Докато се движи, танкът използва наличните си картечници и се разправя достатъчно добре с пехотата. Така един бърз и лек танк в постоянно движение може да се окаже много по-полезен при изловяваното на вража артилерийска позиция, отколкото фронтална атака с цялата ви дивизия.

Освен танкове ще разполагате със самоходни оръдия – антитанкови, противовъздушни и howitzer-и. Внимавайте, самоходните канонерки имат наистина голяма броня и силно оръдие, но снарядът им лети по парабола и е доста по-бавен от този на танковете. Да не говорим, че са силно неточни за открита танк vs. танк схватка.

При антитанковите немците просто кърпят гъз с техниката си. Видите ли някой от зверовете им спотаен в горичка, използвайте артилерия – няма танкове, които да могат да им устоят и ако ги нападнете централно, загубите ща са огромни.

Самоходните зенитки са невероятно полезни при прикриване на дивизиите ви или на карти без стационарни защити. Адски скорострелни и много полезни срещу пехота, но появи ли се танк на хоризонта, по-добре

A-19 122mm Heavy Gun

да изчезнат. В последните мисии поне една е задължителна.

Пехотата

Най-често взводът се състои от няколко кашика с пушки или автомати, капитан и двама с антитанкови оръжия. Изправена в открито сражение пехотата трябва да е в огромни количества, за да постигне нещо и най-често успява да ви оцвети екрана с множество трупчета. Затова я използвайте разумно. Най-ефективна е в окопи или в бункери. И в двата случая, ако някой танк е достатъчно неблагоразумен да се доближи, съдбата му е да пребъде под формата на димящи останки. Основно пехота се спира с танкове, но когато на картата присъства техника, с която нямате шанс да се справите по конвенционален начин (дори артилерията е безсилна), то пехотинците и техните гранати остават единственият шанс.

Авиация

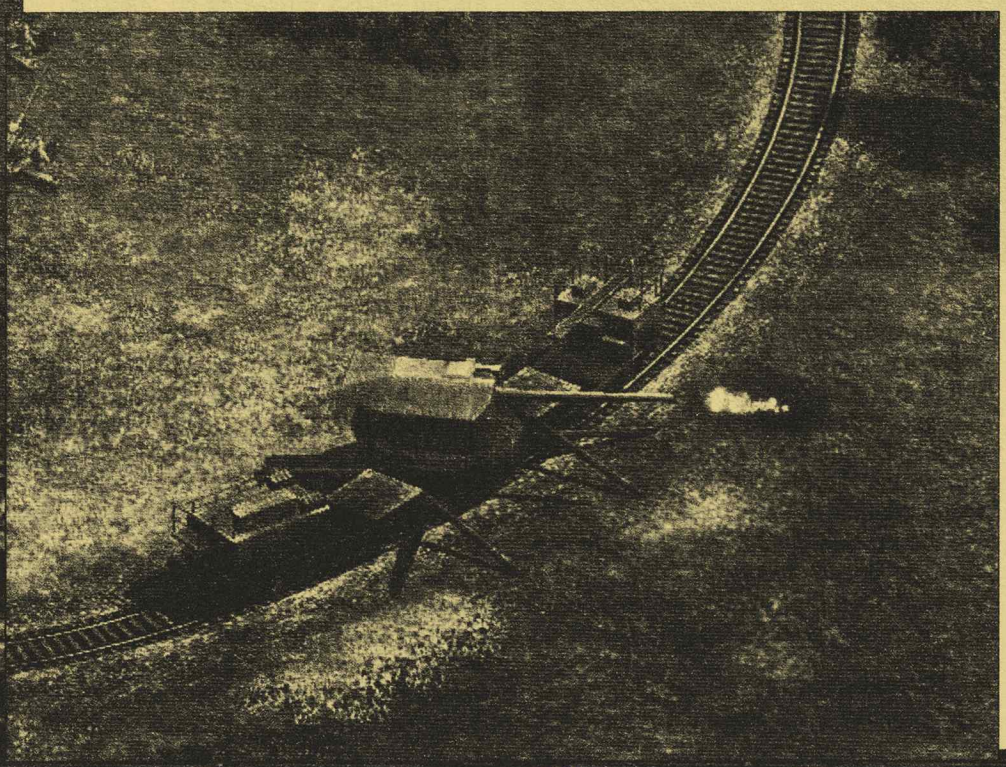
Използването на авиация в Blitzkrieg е като игра на покер – внимавайте преди да направите хода си и кога ще го направите. Имате на разположение четири типа самолети – разузнавателни, бомбардировачи, изтребители, щурмоваци и транспортни. Всеки от тях лети на различна височина, което определя към какъв тип зенитки е уязвим. Колкото е по-висока, толкова по-тежко трябва да е оръдието. Най-разумно е да се използва авиацията за контриране на враговете и в някои случаи – при атаки над укреплението ви. Ако искате да бомбардирате някоя позиция и няма заплаха по земя за самолетите ви, изчакайте врагът да пусне своя разузнавателен аероплан – така няма опасност да привика изтребителите си. В по-късните мисии бомбардировачите са достатъчно добре въоръжени, за да се справят и сами с бързите Месершмити/Як-ове/Мустанги.

Артилерията

В менюто за избор на единици ще застанете пред дилемата – каква артилерия да използвате. Въпреки многото модели основните типове са три – далекобойна и бавно стреляща или с по-малък радиус, но в пъти по-скорострелна и самоходна (Катюши например). Винаги се спирах на тежките, но далекобойни оръдия. Полеките наистина имат някакъв потенциален шанс да ударят движеща се цел и за доста по-кратко време нанасят достатъчно щети по всичко, но за сметка на това постоянната смяна на позицията ги прави уязвими за самотни патрулиращи вражески машини, както и ако влязат в обсега на вражата артилерия. От друга страна, са толкова безумно неточни, че ако искате да унищожите някоя конкретна цел, а не просто да взривите всичко в определена област, ще се изнервите допълнително. Освен със снайперист вражата артилерия се контрира и със собствената ви, но често методът е силно неефективен. Най-лесният начин да спрете артилерия с танкове е постоянното движение и атака във фланговете или в груб, никога фронтално. С постоянен огън можете да изравнявате със земята хълмчета и сгради, както и да разрушавате мостове. Един разрушен мост означава заклещване на вражите войски на брега, а ако от другата страна е вашият снайперист, можете спокойно да прочистите цялата карта без да се страхувате от контраатаки.

Защита

В някои от мисиите ще трябва да удържите позициите си в продължение на няколко атаки. Най-често разполагате с няколко защитни вала, множество противотанкови оръдия и окопи. Ако си спомняте тактиката на Цезар "Разделяй и владей", то ще разберете какво трябва да направите. Съберете защитните си сили в една точка – най-задната е за предпочитане. Използвайте възвишенията и танковете си, поставени зад стационарните защити. Артилерията работи адски точно на близко разстояние, а от двата снайпериста, с които разполагате, единият нека да използва бинокъла, за да забелязва в далечина атакуващите сили, а другия се опитайте да внедрите дълбоко в тила на врага, за да се отървете от оръдията му. Добре позиционирайте снабдителните си камиони, за да възстановяват убитите ви кашици, а ако някой танк бъде наранен още по време на битката, пробвайте да го изтеглите назад, преследващите го врагове ще го погнат и ще влязат в обсега на всичко, с което разполагате. Пазете се от вражата авиация. Най-добре дръпнете зенитките си с камиони по-напред към защитните си позиции, тежките могат да се използват ефективно и като антитанкови оръдия.

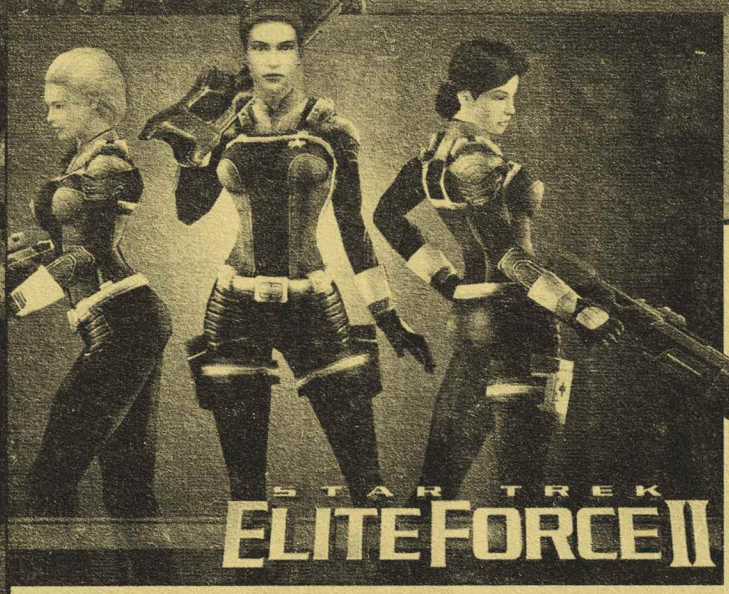


Общи съвети

Нека обобщим тактиката. Първо, действане със снайпериста, прокрадване, избиване на екипажа на вражите зенитни и артилерийски установки. Второ, пак с него посочваме цел за собствената ни артилерия и доразчистваме терена от тежки танкове. Трето, влиза авиацията и проправя път на танковете. Четвърто, влизат танковете и изгърбват всяка пехота по пътя си.

Можете в края на всеки епизод да играете неограничено количество свободно генерирани мисии. Освен допълнителния опит, който ще получат единиците ви, ще се екипирате и с бонус машини. Така с малко търпение и постоянство можете да влезете в следващата мисия с най-доброто от военната технология на нацията ви.

Георги Панайотов



PC Cheats

STAR TREK ELITE FORCE II

Добавете **+set cheats 1** в командния ред на шортката на играта (вика се с десен бутон върху него, **Properties**). Ако сте го направили правилно, в самата игра при натискане на бутона [~] ще можете да отворите конзолата и да напишете:

god - Неограничено здраве и муниции
noclip - Минавате през стени, летите
notarget - Враговете не могат да ви видят
give all - Всички оръжия и амуниции за тях
wuss - Всички оръжия
kill - Самоубийство
maplist - Показва картите
quit - Излизате от играта
shaderlist - Показва шейдърите
demo - Демонстрационна игра
freeze - "Замръзва" играта
playsong - Пуска саундтрака
record - Записва играта
inventory - Показва инвентара
meminfo - Показва информация за паметта
skinlist - Показва скиновете
stoprecord - Спира записа на играта
systeminfo - Показва системната информация
modellist - Показва моделите
health 100 - Променя здравето ви на **100**
ui_minicon 1/0 - Включва миниконзола в стил **FAKK2** в горния ъгъл на екрана.
g_secretcount x - Променя номера на събраните звездни кораби на **x**.

Игрови тайни нива

След като успешно минете играта, в основното меню ще се добавят автоматично два нови бутона - **secrets** и **credits**. В **Secrets** секцията има шест допълнителни нива, а колко ще отключите, зависи от броя **Golden Starship**, които сте намерили. Нивата са следните:

10 Golden Starships - Holodeck - Swamp Cabin
20 Golden Starships - Holodeck - Shuttle Shootdown
35 Golden Starships - Shooter minigame with Korban
45 Golden Starships - Concept Art Gallery
60 Golden Starships - Holodeck - Alien Cloning Facility
70 Golden Starships - Character Model Gallery

Генериране на предмети

За да генерирате предмети и/или противници (или каквото поискате) в играта, трябва да отворите конзолата и да напишете **spawn [име на предмета].tik** (не забравяйте да добавите "**tik**").

Оръжията

models/weapons/worldmodel-phaser.tik - Voyager-style Phaser
models/weapons/worldmodel-phaser-STX.tik - Nemesis-style Phaser
models/weapons/worldmodel-rom-disruptor.tik - Romulan Disruptor
models/weapons/worldmodel-batleth.tik - Klingon Bat'Leth Sword
models/weapons/worldmodel-compressionrifle.tik - Compression Rifle
models/weapons/world-model-burstrifle.tik - Enhanced Compression Rifle
models/weapons/worldmodel-fieldassaultrifle.tik - Federation Assault Rifle
models/weapons/worldmodel-attrex-rifle.tik - Attrexian Arc Launcher
models/weapons/worldmodel-drull-staff.tik - Mystical Staff
models/weapons/worldmodel-tetryon.tik - Tertryon Gatling Gun
models/weapons/worldmodel-lmod.tik - **I-MOD**
models/weapons/worldmodel-sniperrifle.tik - Federation Sniper Rifle
models/weapons/worldmodel-grenadelauncher.tik - **Grenade Launcher**
models/weapons/worldmodel-photon.tik - Quantum Burst
models/weapons/worldmodel-rom-radgun.tik - Romulan Radiation Disruptor
models/weapons/worldmodel-tricorder.tik - Voyager-style Tricorder
models/weapons/worldmodel-tricorder-STX.tik - Nemesis-style Tricorder
models/weapons/worldmodel-rom-datapad.tik - Romulan Tricorder

Амуниции

models/item/ammo_fed_small.tik - 50 Federation Ammunition
models/item/ammo_fed_large.tik - 150 Federation Ammunition
models/item/ammo_idryll_small.tik - 50 Idryll Ammunition
models/item/ammo_idryll_large.tik - **150 Idryll Ammunition**
models/item/ammo_small.tik - 10 Plasma Ammunition
models/item/ammo_large.tik - 50 Plasma Ammunition

Здраве & щит:

models/item/health_small-hypospray.tik - 25 Health Points
models/item/health_large-hypospray.tik - 50 Health Points
models/item/armor_small_shield.tik - 10 Armor Points
models/item/armor_medium_shield.tik - 50 Armor Points
models/item/armor_large_shield.tik - 100 Armor Points

MIDNIGHT CLUb II

Влезте в **Options/Cheat Codes** менюто и въведете:

starlite - **"hallucinating view"**
howhardcanitbe0 - Променя трудността на **Easiest**
howhardcanitbe1 - Променя трудността
howhardcanitbe2 - Променя трудността
howhardcanitbe3 - Променя трудността
howhardcanitbe4 - Променя трудността
howhardcanitbe5 - Променя трудността
howhardcanitbe6 - Променя трудността
howhardcanitbe7 - Променя трудността
howhardcanitbe8 - Променя трудността
howhardcanitbe9 - Променя трудността на **Hardest**
leatherandlace - Дава ви **Gun**, **rocket launcher** (бутони **F** и **H**) и не понасяте щети
upupdowndown - Отключва всички градове, коли и режими на игра
theparrot - Отключва всички режими на игра
griswold - Отключва всички градове
octane - Дава ви **Nitros**
yerbamate - Неограничени **Nitros**
rimbuk - Отключва всички градове, коли и режими на игра
howfastcanitbe0 - Променя скоростта на **Easiest**
howfastcanitbe1 - Променя скоростта
howfastcanitbe2 - Променя скоростта
howfastcanitbe9 - Променя скоростта на **Hardest**

MIXED NEWS

A-CD-C

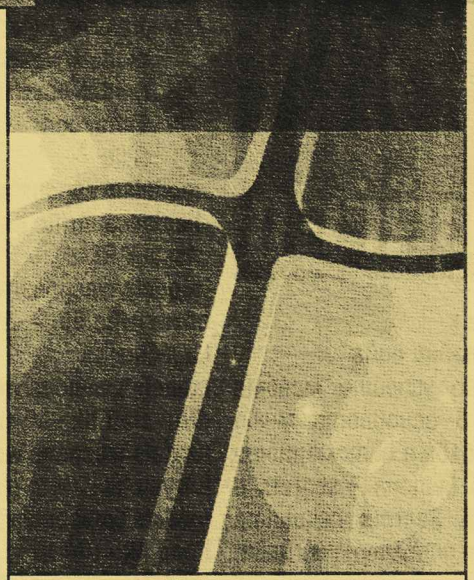
Цените на CD-R дисковете ще скачат

Заради голямото търсене на CD-R дискове през последните месеци, тяхната цена се очаква да скочи с 10% – от около $0.20 за диск, до $0.22. Това ще стане вероятно през есента на тази година. Тази информация е вследствие на проучванията на най-големите тайвански производители Ritek и CMC Magnetics. Въпреки това у нас това повишение може и да не усети, защото все пак си имаме и локални производители.

Пиратските дискове – 1/3 от световния пазар!

Според последни данни пиратската музика и software са увеличили за миналата година дела си с цели 14 процента. По този начин излиза, че пиратските продукти завземат 1/3 от целия пазар на CD по света. Нелегалните продукти за предходната година се оценяват на $4.6 милиарда, като 1.1 от тях са от музика. От това са засегнати над 1,500 звукозаписни компании от 70 страни. Засега борбата срещу пиратството ще бъде засилена в 10 основни района – Бразилия, Китай, Мексико, Парагвай, Полша, Русия, Испания, Тайван, Тайланд и Украйна. За добро или лошо България все още не фигурира в този списък. Същевременно този месец се състоя едно от грандиозните пиратски дела. 23 годишен студент бе осъден на 12 месеца затвор и глобен 15,000 паунда, за продажба и производство на носители с нелегален software. Човекът бил признат за виновен по 5 обвинения, засягащи Закона за търговските марки, а освен това в момента се разглеждат още 11. Получил още 3 месеца присъда, защото в продължение на 9 месеца се укривал от закона. Пиратът бил един от най-известните продавачи на продукти на Adobe, Macromedia и Microsoft като найнагло е ползвал услугите на eBay и QXL, за да осъществява продажбите си.

OFF, MICRO'$ OFF



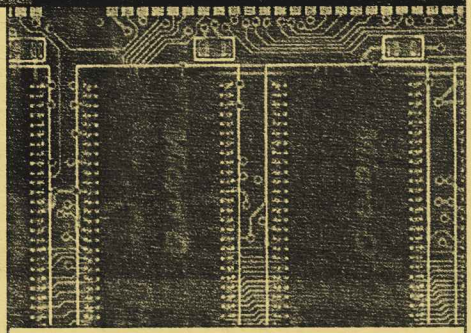
Пореден "критичен" проблем в Windows

Microsoft предупреждават всички ползващи Windows, че са открили сериозни грешки в операционните си системи, които могат да помогнат на нежелатели да сринат системата ви. Дупката в сигурността се появява заради buffer overrun в Windows HTML конвертора. Този компонент на Windows разрешава конвертирането от Rich Text Format към HyperText Markup Language, който се използва из Интернет. От Microsoft съветват всички да пачнат операционните си системи, а ето и адреса откъдето можете да го направите: https://www.microsoft.com/technet/treeview/default.asp?url=/technet/security/bulletin/MS03-023.asp

Windows 2000 SP4

Microsoft пуснаха заветния Windows 2000 Service Pack 4 (130MB). Той оправя общо 675 грешки и определено е задължителен за всички ползватели на тази операционна система (б.ред. – която все още се доказва като найдобрата, правена някога от компанията). Можете да го свалите директно от този адрес: http://download.microsoft.com/download/e/6/a/e6a04295-d2a8-40d0-a0c5-241bfecd095e/w2ksp4_en.exe

INSPECTOR GADGET

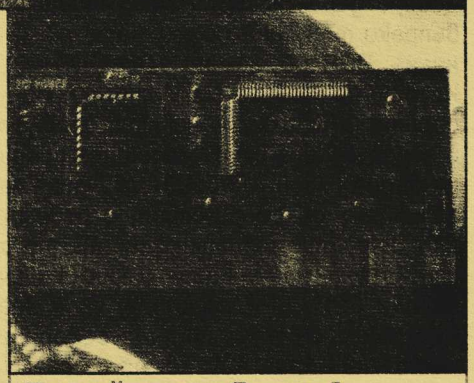


"Незабравима" памет!

След 5 годишни постоянни усилия на Motorola и IBM да намерят "универсална RAM" технология, която да е високоскоростна и много надеждна, най-накрая има резултат. Motorola вече пусна пробни бройки от новата магнитоустойчива памет, наречена още MRAM. Чиповете ще са в краен стадий на разработка до края на 2003 година, а в употреба ще бъдат вкарани за първи път в клетъчни телефони и PDA към средата на 2004 година. IBM обаче изостават от конкуренцията. Техните MRAM чипове трябва да бъдат вкарани в употреба през 2005 година, но най-вероятно ще влязат директно в компютърната индустрия. Специфичното на тази магнитоустойчива памет е, че запазва информацията, дори когато изключите компютъра си. След това всичко в нея си е на мястото и предполагам се досещате как ще зареждат машините тогава!

Радост за китката

Най-новият "часовник", появил се на пазара за такъв тип устройства, поддържа Palm OS 4.1 и има 33-MHz Dragonball процесор. Освен това той е снабден с 2MB памет, на която могат да се качват различни приложения. Най-любопитната новост в това устройство е възможността да го командвате, чрез натискане на дисплея с пръсти. Новият ръчен PDA се предлага в три модела – сребърен металик, кафява кожа и спортен модел. Неговата цена варира от $275 до $295. Всеки би бил доволен на такава джаджа.



Липайте свободно!

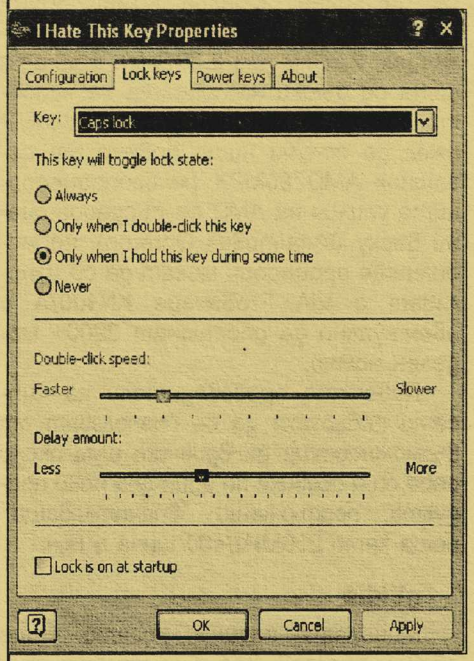
Този месец в офиса се появи едно крайно любопитно устройство. Това е HD SAFE Recovery Card, което не е нищо друго освен драйв за backup copy на личния ви харддиск. Той работи много добре под всякакви стандартни операционни системи с конфигурации 486, 16 Ram, Win 9x/Me/2000/XP и нагоре. За какво по-точно става въпрос? HD SAFE Recovery Card е съвсем нормална PCI карта, която се поставя на някой от слотовете. След като бъде инсталирана и конфигурирана, функцията Set Protection ви осигурява сигурна защита на данните на HD SAFE, така че по-късно да можете спокойно да правите експерименти с операционната система. Най-интересното е, че след като възвърнете данните от устройството, всичко се връща на мястото си – настройките на софтуера, на самия Windows и общо взето на всичко, което е било на запазения диск. От специално меню, което се зарежда преди операционната, може да спасите положението, дори ако системата тотално е сдала багажа. За да работи HD SAFE най-ползотворно, е достатъчно само да цепнете диска на две – на едната част да държите операционната система и системните файлове, а на другата собствените ви файлове и настройките по системата. Когато възвърнете първата част на диска си, ще имате чисто нова операционна система, а всички настройки ще са както преди. Общо взето HD SAFE е перфектно решение за всеки домашен юзър, както и за недостатъчно защитени компютърни клубове. Когато геймърските пръстчета объркат нещо сериозно, HD SAFE веднага влиза в употреба! Повече подробности за цената и мястото, от където можете да закупите това устройство – в следващия брой!

Commodore 64 се завръща

Tulip Computers – собствениците на търговската марка Commodore, планират от края на тази година да преродят конзолата Commodore 64 (C64). Това е един от бащите на гейминга през 80-те, когато игрите за тази почти конзолна система се радваха на голям успех. Според Tulip в момента има над 6 милиона собственици на Commodore, които могат да играят всички 6,000 игри, излезли досега за тази система. В момента Tulip работят с фирмата Ironstone Partners, които ще поемат продажбите на Commodore 64, всички продукти, свързани с него, както и C64 Web портала. Според авторите на конзолата в момента в мрежата има няколко милиона игри, направени от верни фенове.

I Hate This Key 2.2

Ако постоянно се дразните на "windows клавишите" си и ги подлагате с хартийки или просто ги махате, за да не ви пречат по време на игра, I Hate This Key е вашето решение. Тази малка 600 kb програмка, блокира всякакви ненужни копчета по време на full-screen игри или full-screen терминални приложения. Чрез нея можете да изключите и cAPS loCK клавиша, Power и Sleep бутоните на клавиатурата и Power и Sleep бутоните на кутията си. I Hate This Key 2.2 работи с Windows 98/Me и Windows NT/2000/XP/2003 и можете да се свали от www.bytegems.com/files/IHateThisKeyDeluxeSetup.exe



WinAmp 3.x – срам и позор

Nullsoft, авторите на култовия MP3 плейър Winamp публично се отказаха от версия 3.x. Работата по него няма да продължи повече и се препоръчва всички, които го ползват, да се замислят дали да не престанат (и аз ви препоръчвам същото). Засега програмистите ще работят върху WinAmp 2.9x и новия си проект с версия 5.

It's the end of the world...

Оказа се, че още преди няколко години група яки агенти са събрали 20-те най-вероятни начини за край на света. Те са изчислени по пътя на формалната логика, имайки предвид досегашното 500,000 годишно развитие на вида Homo sapiens. Всички начини за край на света са много реалистични, като варират от тежки епидемии до масова вулканичност, големи черни дупки и астероиди, връхлитащи Земята. Може да видите всички хипотези тук: http://www.discover.com/oct_00/feat-world.html

Магистрали на 200 MHz

част 2

DDR400 платформи за AthlonXP

Процесори

AMD удовлетвориха желанието на своите фенове и пуснаха процесори, които официално използват 200MHz (200MHz честота на тактовия сигнал, ефективна скорост на данните – 400) процесорна шина. Бързо растящата скорост на Intel P4 процесорите (3.2GHz, 200MHz/800 шина, двуканални DDR400 чипсети, HyperThreading) е другият съществен фактор, освен желанието на феновете, който може да се счита за причина за тези промени в последните дни на AthlonXP (най-късно през септември се очаква следващото поколение процесори Athlon64. Във високия клас работни станции и сървъри те вече са достъпни, но с името Opteron). Обикновено няма смисъл да се правят промени в платформата (т.е. увеличаване на скоростта на шината) няколко месеца преди тя да бъде заменена от друга нова и коренно различна.

Засега официално съществува един единствен модел AthlonXP с 200MHz/400 шина: 3200+. Той има 512KB кеш от второ ниво (като останалите модели с "Barton" ядро – 3000+, 2800+, 2500+) и работи на 2.2GHz (спрямо 2.16GHz при 3000+ със 166MHz/333 шина и 512K; но все още по-малко от рекордните 2.25GHz при 2800+ модела със 166MHz/333 шина и 256K кеш). По-бързата системна шина (и най-вече синхронната работа с DDR400 паметта) и няколкото мегахерца (33MHz) отгоре успяват достатъчно да увеличат производителността на 3200+ спрямо тази на 3000+, за да се сложат 200-те точки увеличение в моделния номер. Въпреки това въобще не очаквайте AXP3200+ да изпреварва P4/3.2G, в повечето случаи AXP3200+ по-скоро може да се мери с P4/3G. Естествено, всички тези процесори с "3" в началото си все още са твърде скъпи и неизгодни. По време на работа реално нито може да се усети разликата в производителността между AthlonXP и Pentium4, нито пък подобрението спрямо по-малките модели (например AXP3200+ спрямо AXP2500+ и P4/3.2G спрямо P4/2.4G) оправдава по-високите с неколкостотин долара цени.

Освен новия флагмански процесор AXP3200+ AMD ще пуснат и няколко други модела, макар засега да се чуват само слухове по въпроса. Очакват се втори модел с 200MHz/400 шина: 3000+, 512K кеш, работещ на 2.1GHz, както и още един вариант на 2600+ (досегашните са два, вж. таблицата) – 512K кеш, 166MHz/333 шина, работещ на 1.92GHz. Също така някои от 2800+, 2700+, 2600+, 2400+ и т.н. Процесорите с 256K кеш ще започнат да се правят с по-големите "Barton" ядра (като половината им кеш памет е изключена фабрично), главно заради предимства за производството на AMD. Производителността им ще е същата като на "TBred-B" ядрата, но поради по-голямата площ охлаждането им ще е по-добро (съответно и перспективите за overclock).

Мобилните AthlonXP процесори и тези за многопроцесорни работни станции и сървъри (AthlonMP) все още работят със 133MHz/266 шина (нямат дори 166MHz/333, да не говорим за 200MHz/400). Все пак те също получиха ядра с 512K кеш: AthlonMP 2800+ и Mobile AXP2800+ DTR (Desktop Replacement) и двата работещи на 2.13GHz. При нужда може да се достигне моделен номер 3000+ (512K, 133MHz/266, 16.5x или 17x множител, 2.2GHz или 2.26GHz). Бавната шина се дължи на липсата на чипсети, поддържащи по-бързи. AthlonMP няма да получи нищо повече от сегашния AMD760MPX (многопроцесорните усилия на AMD са съсредоточени върху 64-битовия Opteron), но мобилните процесори могат да се използват с VIA ProSavage KN400/A и евентуално да достигнат 3200+ моделен номер.

Повечето производители на чипсети побързаха да се възползват от възможността да вдигнат шум около себе си и обявиха по един-два нови продукта, поддържащи "впечатляващи" неща като 200MHz/400 шина и т.н.

nVidia

Миналата година, когато беше обявен nForce2, все още нямаше процесори дори за 166MHz/333 шина, но въпреки това nF2 поддържаше двуканална DDR400 памет (DualDDR400). Когато се появиха 166MHz/333 процесорите, nF2 нямаше никакъв проблем с поддръжката им. В месеците преди да бъде обявен AXP3200+ nF2-дъната започнаха да се появяват с ревизия 2.0. Втората ревизия означава, че е използвана най-новата модификация на nF2 SPP (SPP означава, че е без вградено GF4MX видео) северния мост – nF2 Ultra 400, която се различава от предишните по това, че официално поддържа 200MHz/400 процесорна шина.

Първоначалните тестове показват, че когато не се използва интегрирано видео, вторият канал не увеличава значително производителността (все пак дори с 200MHz/400 шина AXP3200+ може да използва максимум 3.2GB/s, докато DualDDR400 контролерът на паметта предоставя 6.4GB/s) и затова nF2 400 изглежда доста изгоден – срещу по-ниска цена се получава почти максимална производителност. Дори в някои случаи (по-скоро рядко) вторият канал се явява излишно бреме и забавя работата. Тук е моментът да се отбележи, че nVidia безспорно задържат първенството си по отношение на производителността и дори едноканалният nForce2 400 е значително (5-10%) по-бърз от най-новите KT600 и SiS748 на VIA и SiS. Цените на трите едноканални чипсета се очаква да са близки. Двуканалният nForce2 Ultra 400 ще е по-скъп и още по-бърз от KT600/SiS748.

VIA

От третия опит VIA успяха най-накрая да се справят както трябва с "числото 400". Първият опит беше KT400 и поддържаше DDR333 памет и 333/166MHz шина. По същество той представляваше KT333 с AGP8x и не е ясно защо се нарича "400". Явно VIA са искали поне един чипсет без "A"-вариант и затова не са го кръстили KT333A, както би следвало. Вторият опит беше KT400A – отново 333/166MHz шина, но този път с поддръжка на DDR400 памет (и леко подобрен контролер). Третият опит, най-новият KT600, добавя и поддръжка на 400/200MHz шина. Най-вероятно моделът KM400 (и мобилният му еквивалент KN400) с вградено видео "Unichrome" (а не "ProSavage", т.е. трябва да е нещо ново и поне малко по-бързо, но не очаквайте чудеса) ще получи нещо като задкулисен ъпгрейд до KM400A (без официално да се добави буквата, подобно на KM133/A и KM266/A) – т.е. 200MHz/400 шина. До-

"QuantiSpeed" моделни номера на Athlon XP "Thoroughbred-B" и "Barton"

Моделен номер	Тактова честота	Системна шина	Множител	Кеш памет от второ ниво	Кодово име на ядрото
1700+	1.46GHz	133MHz	11x	256KB	Thoroughbred-B
1800+	1.53GHz	133MHz	11.5x	256KB	Thoroughbred-B
1900+	1.60GHz	133MHz	12x	256KB	Thoroughbred-B
2000+	1.66GHz	133MHz	12.5x	256KB	Thoroughbred-B
2100+	1.73GHz	133MHz	13x	256KB	Thoroughbred-B
2200+	1.80GHz	133MHz	13.5x	256KB	Thoroughbred-B
2300+	--	--	--	--	--
2400+	2.00GHz	133MHz	15x	256KB	Thoroughbred-B
2500+	1.83GHz	166MHz	11x	512KB	Barton
2600+	2.13GHz	133MHz	16x	256KB	Thoroughbred-B
2600+	2.08GHz	166MHz	12.5x	256KB	Thoroughbred-B
2600+*	1.92GHz	166MHz	11.5x	512KB	Barton
2700+	2.16GHz	166MHz	13x	256KB	Thoroughbred-B
2800+	2.08GHz	166MHz	12.5x	512KB	Barton
2800+**	2.25GHz	166MHz	13.5x	256KB	Thoroughbred-B
2900+	--	--	--	--	--
3000+	2.16GHz	166MHz	13x	512KB	Barton
3000+*	2.10GHz	200MHz	10.5x	512KB	Barton
3200+	2.20GHz	200MHz	11x	512KB	Barton

* тези модели все още не са обявени официално
** много рядко срещан модел

ри да не се получи така, това няма да е фатално, тъй като поне в близките няколко месеца едва ли ще се намерят много хора, които да искат да използват AXP3000+/3200+ с непретенциозната VIA/S3 UniChrome графика.

По-интересните нововъведения се намират в новия южен мост, който бе обявен горе-долу по същото време: VT8237. Броят поддържани USB2.0 (480Mbps) портове се увеличава от 6 на 8. Самият южен мост поддържа 1GB/s пропускателен капацитет за връзката със северния мост, но с KT600 се използват само 533MB/s. Съществената разлика спрямо VT8235 са двата вградени в южния мост SerialATA/150 порта (при SATA се слага по едно устройство на порт за разлика от досегашните IDE канали, които поддържат две – master и slave, но пък единственото устройство няма нужда от настройка на джъмпери). Докато когато определението "вграден" се използва за графичния ускорител, това означава, че той е лишен от бързата си памет, то когато определението "вградени" се използва по отношение на SATA портовете, това означава, че достъпът им до паметта, процесора и останалите устройства е значително ускорен спрямо "невградените" SATA платки и чипове – те използват PCI шината за връзка с останалите устройства. Тя обаче се споделя с други платки и чипове (TV/FM Tuner и др.), а и без това е твърде бавна – 133MB/s. Това не е достатъчно дори за един-единствен SATA порт (150MB/s; показаните стойности са теоретични максимуми, на практика нито SATA твърдите дискове достигат 150MB/s трансфер, нито PCI шината, 133MB/s...). Затова, когато SATA портовете са вградени в южния мост, те се възползват от неговата бърза връзка (533MB/s в случая) и могат да покажат пълния си потенциал, а освен това и не товарят PCI шината. Intel ICH5/R също има вградени SATA портове, но неговата връзка със северния мост (i865/i875) е с недостатъчен капацитет и затова VT8237 е първият южен мост, който наистина реализира потенциала на SerialATA. SATA портовете на VT8237 поддържат hot swapping, т.е. ATAPI устройствата (твърди дискове, CD-RW и т.н.) могат да се махат и слагат по време на работа, без да се изключва компютърът. Уникална за VT8237 е и възможността вместо единия от ParallelATA133 каналите да се сложи на дъното драйверен чип, който добавя още два SATA порта. Обаче едва ли много от производителите на дънни платки ще решат да жертват ATA133 канала, с който са свикнали от доста време. Най-вероятно и използването на hot-swap възможностите ще зависи от това дали производителят на дъното ги е активирал.

SiS

SiS също като направиха няколко поредни чипсета с подобни характеристики, но при тях повече функции се добавяха наведнъж и вследствие на това SiS имат само 2 модела, поддържащи 166MHz/333 или по-голяма шина, за разлика от четирите такива при VIA. Затова появата на новия SiS748 след предишния SiS746FX не предизвиква такова недоволство като безкрайната поредица творения на VIA – KT333, KT400, KT400A, KT600. Първият SiS746 поддържаше AGP8x, DDR333 и 133MHz/266 шина, SiS746FX добави DDR400 и 166MHz/333 шина, а SiS748 – 200MHz/400 шина. Новият южен мост SiS964 (основното нововъведение е SerialATA RAID поддръжката) ще може да работи със SiS748, но първоначално дъната ще бъдат с по-стария SiS963L – 1GB/s връзка със северния мост, 6 порта USB2.0, два обикновени ATA133 канала за общо 4 устройства.

Когато чипсетите на VIA и SiS се използват в асинхронен режим (различна честота на паметта и на процесорната шина, например 166MHz/333 шина и DDR400) производителността им не намалява, а дори понякога се повишава. Това може би се дължи постепенното добавяне на поддръжката за по-бързи памети и системни шини. nForce2 работи най-добре в синхронен режим, а ако честотите на паметта и системната шина са различни, се получава малко забавяне. Въпреки това KT600 и SiS748 остават далеч зад nF2, дори когато се използва асинхронен режим.

ALi, ATI

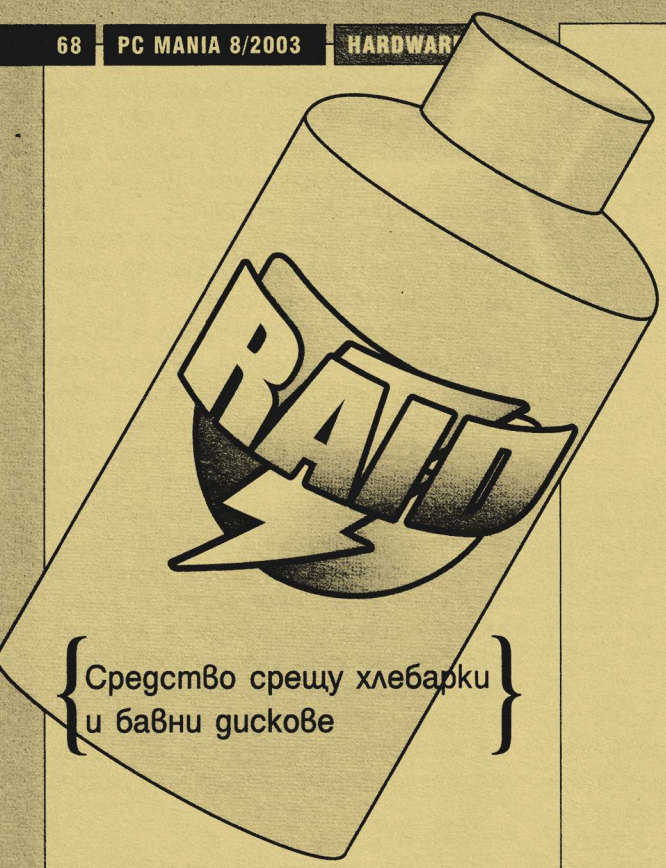
ALi е производителят на първия масов DDR266 чипсет (за Athlon) – Magik1. Оттогава нов чипсет за SocketA не е обявяван от тях, само една полуофициална ревизия на Magik1, поддържаща DDR333. Не се предвиждат модели с DDR400 или 200MHz/400 шина. ALi пуснаха в продажба контролерни чипове за SATA и ATA133 RAID, но все още не са обявили южен мост с вградени такива функции.

ATI засега предлагат само един чипсет за AthlonXP – Radeon IGP320, който не поддържа нито DDR400 нито 200MHz/400 шина, а южният мост, който предлагат – IXP200 (и варианта с разширени сервизни функции на Ethernet контролера – IXP250), не е никак нов и няма SerialATA или RAID поддръжка.

Изглежда, че ALi и ATI са се съсредоточили върху разработката на чипсетите за Pentium4 и Athlon64.

Когато си купувате AthlonXP процесор, трябва доста да внимавате дали ще ви дадат точно този модел, който сте избрали. Особено тежък случай ще се получи при 2600+: три различни варианта. Не разчитайте в ценовата листа правилно да са обозначени нито кодовите имена на ядрата (Barton и т.н.), нито скоростта на системната шина, нито размерът на кеша, нито мегахерците, на които работи процесорът. Трябва изрично да попитате поне за няколко от тези параметри, за да си осигурите желания процесор. За целта може да се използва таблицата, показваща всички известни до момента комбинации.

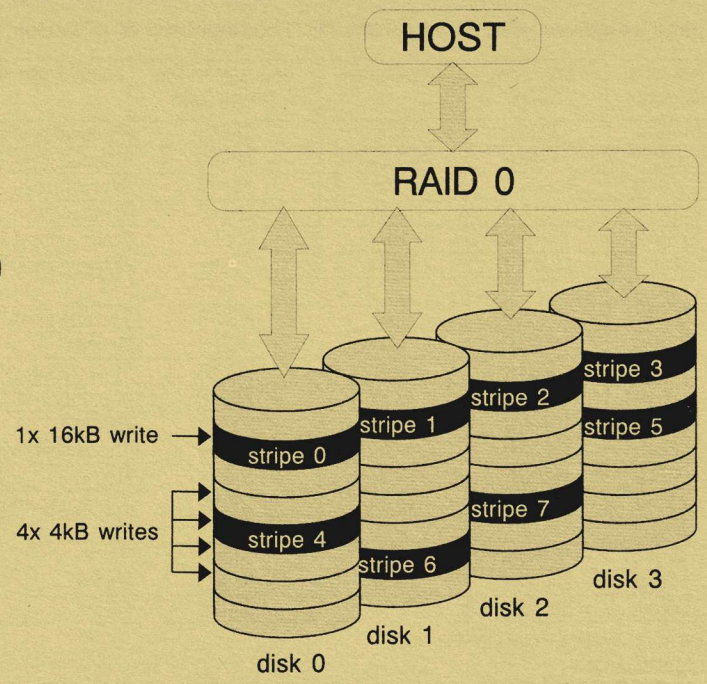
Стоян Спахиев

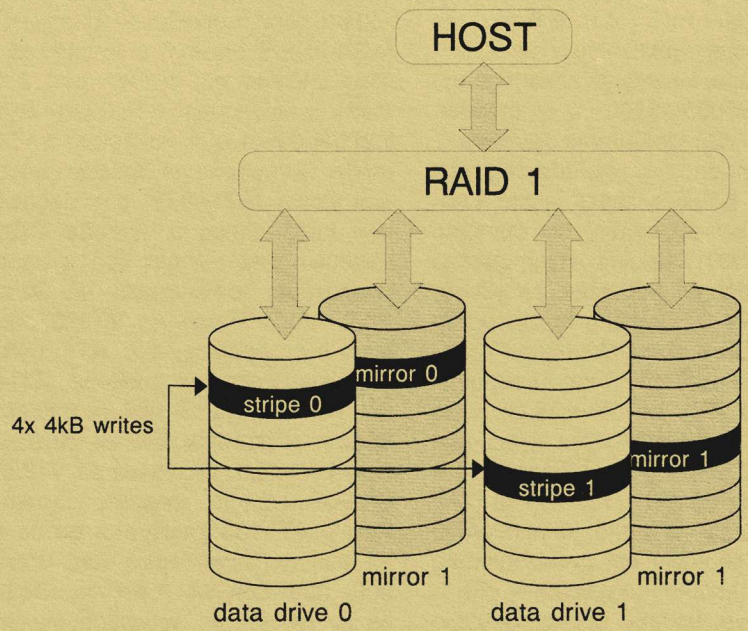


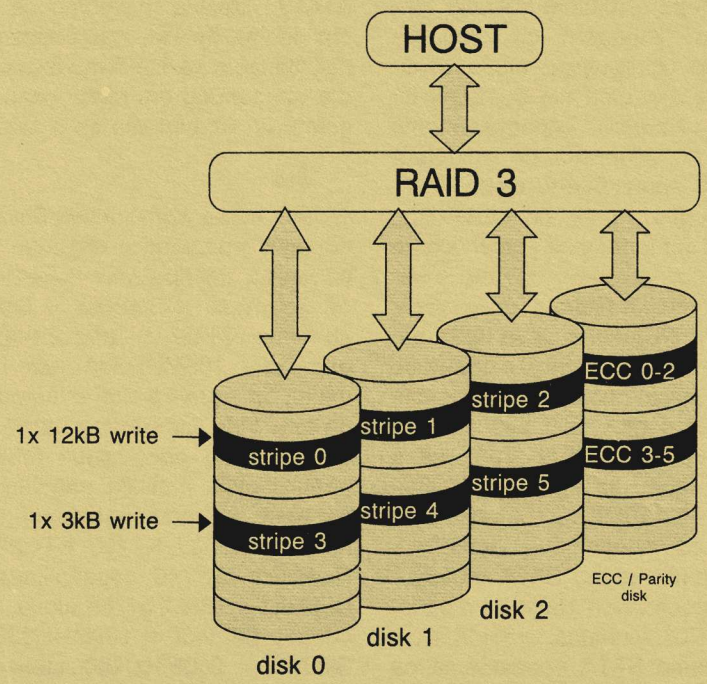
Средство срещу хлебарки и бавни дискове

Известно е, че веригата е здрава точно колкото най-слабото си звено. Системната памет на компютъра се увеличава лесно, непрекъснато се появяват все по-бързи и по-бързи памети, процесори и видеоускорители. Слабото звено остава твърдият диск – в тази област също има развитие – размерът в гигабайти расте, но скоростта не се повишава значително. Никаква съществена технология, увеличаваща производителността, не е въведена след преминаването от 5400rpm към 7200rpm за IDE дисковете (rpm=rotation per minute, оборота/завъртания в минута). Наскоро Western Digital пуснаха в продажба твърдия си диск Raptor, който работи на 10000rpm и използва SerialATA, а не SCSI интерфейс (т.е. може да се каже, че това е първият IDE диск на 10000rpm). Както си проличава и от размера му, WD Raptor е по-скоро изключение – предлага се единствено 36GB модел, което днес невинаги е недостатъчно. Освен това цената от над 150$ е твърде висока за толкова малък диск, въпреки подобрената скорост. По-скъп вариант е покупката на 10000rpm или 15000rpm SCSI диск, но тогава към доста по-високата цена на самия диск се прибавят допълнителни скъпи SCSI кабели, терминатори и контролер.

Явно все още не е дошъл моментът, когато дисковете масово ще се прехвърлят на 10000rpm. Вместо това далеч по-удобно решение е използването на RAID конфигурация.







Технологията

Съкращението RAID означава Redundant Arrays of Inexpensive/Independent Disks (Подсигурени масиви от евтини/самостоятелни дискове). Дали "I"-то ще се изтълкува като "евтини" или "самостоятелни" зависи от съотношението на банковата сметка на тълкуващия и цената на използваните в масива дискове. Докато за обикновения потребител WD Raptor дисковете няма да бъдат "евтини", а по-скоро "самостоятелни", то при изграждането на мощен сървър с приложения за бази данни купувачът би бил приятно изненадан от "евтините" Raptor дискове (в сравнение със SCSI модел с подобна производителност).

По принцип RAID технологията намира приложение в сървърите със значително натоварени дискови подсистеми (бази данни, поточно видео и др.). Там RAID контролерите поддържат по няколко SCSI 320MB/s канала, разнообразни възможности за защита на данните и десетки мегабайти кеш памет. В днешно време все повече обикновени настолни компютри биват оборудвани с RAID възможности (макар и доста олекотени в сравнение със сървърните решения) срещу минимална разлика в цената.

RAID всъщност е комбинация от няколко (минимум 2) обикновени твърди диска, като те се управляват по такъв начин, че се подобрява скоростта или сигурността на данните. RAID масивът, изграден от няколко физически твърди диска, изглежда за операционната система (ако е изграден от BIOS-а на контролерен чип) или за софтуера (ако е изграден от операционната система) като едно цяло устройство. Обикновено RAID масивите се изграждат от еднакви дискове. Ако размерът им е различен, във всеки от тях ще се използва толкова пространство, колкото има най-малкият, което не е изгодно. Различните конфигурации (начини на управление) са дефинирани като RAID-нива:

JBOD

Just a Bunch of Disks (Просто купчина от дискове) – твърдите дискове се свързват последователно един след друг, не се подобрява нито скоростта, нито сигурността в случай на дефектиране на някой от дисковете. Шансът за дефект дори се увеличава заради по-големия брой дискове. Минималният брой дискове, нужен за формирането на JBOD, е два. Използваемото пространство е 100% от общото, т.е. сборът от размерите на всички дискове.

RAID Level 0

При този режим два или повече (кратно на 2 число) диска се включват заедно като данните се записват/четат алтернативно върху/от двата диска. Данни се разделят на две части – едната се записва върху първия диск, а по същото време втората се записва върху втория като по този начин производителността почти се удвоява. Използваемото пространство е 100% от общото. Недостатък на нулевото ниво е увеличеният шанс за загуба на данните – ако един от дисковете в масива се развали, цялата информация, записана върху него, става неизползваема.

RAID Level 1

При този режим се използват два диска като единият е точно копие на другия. По този начин се увеличава сигурността на данните – дори когато единият диск се развали по време на работа, компютърът продължава да действа и информацията е достъпна от втория диск. Производителността при запис не се увеличава, даже напротив – заради по-голямото натоварване на контролера може да се намали незначително, докато при четене теоретично би могло да се подобри, но според HighPoint това не е така (вж. таблицата). Ако блоковете данни се разделят на части по време на записа и се четат алтернативно и едновременно от двата диска, подобно на ниво 0, шансовете за увеличение на бързодействието се подобряват. Използваемото пространство е 50% от общото тъй като другата половина се използва за копието.

RAID Level 5

При този режим се използват минимум 3 диска. Те са свързани алтернативно подобно на ниво 0. При записа обаче се изчислява контролна сума, която се записва последователно при всеки цикъл запис – върху първия, върху втория, върху третия диск и съответно двете части на блока данни се записват върху останалите два диска по същото време. За изчислението на контролната сума са необходими или по-сложни (и скъпи) контролери, или повече време за софтуерно изчисление (което намалява производителността при запис). При четене обикновено няма нужда от проверка на контролната сума и затова скоростта е близка до тази на ниво 0. Сигурността на данните е не по-лоша от ниво 1, защото ако някой диск в RAID5 масива дефектира, данните върху него се възстановят чрез контролните суми от другите дискове, а контролните суми върху дефектиралия диск преизчисляват от данните от другите дискове. Използваемото пространство е с размера на един диск по-малко от 100% (заради контролните суми). Като цяло ниво 5 изглежда най-ефективно – предлага

Сравнение между RAID-нивата

по данни на HighPoint

RAID режим	скорост		сигурност при дефектиране
	четене	запис	
JBOD/single	0	0	0
Level 0	2	2	-2
Level 1	0	0	2
Level 1.5 (DFI)	1	0	2
Level 0/1 (0+1)	2	2	1.5
Level 1/0 (10)	2	2	1.8
Level 5 (EPoX)	1.8	-1*	1

Легенда: 0: нормално, 2: най-добро, -2: най-лошо

* очаква се подобрение в следващите версии на драйверите

много добра производителност (близка до ниво 0, особено ако контролната сума се пресмята от контролера, а не софтуерно), сигурност на данните (като ниво 1) и не изразходва половината пространство за разлика от нива 1.

Комбинирани режими:

RAID Level 01 (0/1, 0+1)

За режим 0+1 се използват четири диска. Формира се RAID0 масив от два диска и на целия масив се прави RAID1 копие. По този начин се получава най-доброто от двата свята – скорост като ниво 0, сигурност като ниво 1. Използваемото пространство е 50% от общото.

RAID Level 10 (1/0)

Режимът 1/0 по показатели е същият, като 0+1, но структурата му е различна. Първо на два от дисковете се правят индивидуални RAID1 копия (т.е. формират се два RAID1 масива), след което от двата RAID1 масива (разглеждани като два диска) се изгражда един RAID0 масив. Режимът 1/0 предоставя малко по-голяма сигурност в сравнение с 0+1. Това е така защото измежду комбинациите на двойно дефектиране (т.е. едновременно дефектиране на два от дисковете) при 0+1 само в един случай ще се запази работоспособността (и информацията), а при 1/0 тези случаи са два. С други думи шансът след двойно дефектиране да се запази информацията е по-голям за 1/0 отколкото за 0+1,

Съществуват и други нива като 2, 3, 4, 6 и т.н. и комбинирани режими като 50, 31 и т.н., но повечето от тях или изискват твърде много дискове, за да се реализират, или приложението им е в някоя специфична област. Затова едва ли ще се появят като поддръжка в масовите RAID контролери.

Продуктите

RAID поддръжка може да се осигури по няколко начина. В някои операционни системи (Linux, Windows NT/2K/XP) има софтуерни варианти. Необходимите изчисления, например XOR в RAID 5, се извършват от процесора на компютъра и съответно може да се получи забавяне на работещите програми. Софтуерният подход обаче не може да се използва за системния диск и като цяло не е универсален.

Друг начин за реализиране на RAID са разширителните PCI платки с контролерни чипове (най-често от HighPoint или Promise). Вече са и доста разпространени дънните платки с такива чипове. За предпочитане е да се използва дъно с RAID чип вместо PCI платка, защото ако чипът е разположен върху дънната платка, цената е по-ниска и не се заемат слотове.

Чипът на HighPoint HPT372N предоставя два ATA133 канала – по два диска всеки, общо 4 диска максимум – и съответно поддържа режими JBOD, 0, 1, 0+1. При някои модели DFI LanParty дънни платки може да се използва и един допълнителен интересен режим на HPT372N – Level 1.5 ("едно и половина"), който представлява ниво 1 с повишена производителност при четене. HighPoint и DFI не обясняват как точно е постигнато това, но вероятно се използва разделяне на блоковете данни подобно на описаното по-горе.

HighPoint HPT374 се среща на някои дънни платки на EPoX и е уникален с това, че предоставя четири (!) ATA133 канала (т.е. за общо 8 диска!). Първоначално HPT374 поддържаше режими JBOD, 0, 1, 0+1, но най-новият BIOS добавя ниво 5 и заменя 0+1 с малко по-добрия 1/0. Това е и първият чип, предвиден за масовия пазар, който поддържа нива 5 и 10. За съжаление, тежките изчисления, необходими за ниво 5, му идват в повече и затова производителността при запис в RAID5 масив не е добра.

Чипът Promise PDC20376, който се използва в множество дънни платки, предоставя един ATA133 канал (2 диска) и два Serial ATA порта за общо 4 диска и съответно поддържа режими JBOD, 0, 1, 0+1. Заради все по-голямото разпространение на SerialATA много производители използват чипа Si3112A на SiliconImage, който предоставя два SATA порта/общо 2 диска и съответно режими JBOD, 0, 1. По-рядко се срещат чиповете на AMI (дъна на Iwill) и ITE (Gigabyte nForce2 дъно), но и те не са за пренебрегване. ITE GigaRAID поддържа освен твърди дискове всякакви ATAPI устройства (CD, DVD и др.) за разлика от по-разпространените HighPoint контролери.

Повечето производители на чипсети представят свои собствени RAID чипове – SiS180, VIA VT6420, ALi M5281/83. Те едва ли ще намерят място върху много PCI или дънни платки, но показват готовността на SiS, VIA и ALi да вградят подобни функции в други свои продукти и най-вече в южните мостове на чипсетите. Когато контролерът е интегриран в южния мост, той разполага с доста по-голям пропускателен капацитет, отколкото когато е реализиран като чип за PCI шината (независимо дали като разширителна платка или върху дъното).

VIA вече пуснаха в продажба VT8237 (засега в комплект с KT600, скоро и с други северни мостове) – поддържа RAID при двата си SATA порта (режими JBOD, 0, 1; ако се използва допълнителен външен чип за още два порта – и 0+1), но за съжаление двата ATA133 остават без RAID поддръжка.

SiS964 също като VT8237 поддържа RAID само при SATA портовете, които отново са два броя (режими JBOD, 0, 1; не предлага възможност за външни чипове и 0+1).

VT8237 поддържа до 1 GB/s връзка със северния мост, но когато се използва с досегашните модели, предлагани от VIA (включително най-новите KT600 и PT800), скоростта е ограничена на 533MB/s. На пръв поглед това е достатъчно, но два SATA RAID порта теоретично могат да заемат 2x150MB/s, двата ATA133 канала – 2x133MB/s. Дотук общо 566MB/s, които са повече от предоставените, а тази връзка се споделя и с други контролери (USB2.0, AC'97 и т.н.). В това отношение SiS964 има предимството, че може да използва 1GB/s (т.е. със сигурност ще има достатъчно капацитет и за SerialATA RAID трансфера) дори с настоящите северни мостове SiS648, SiS746 и други.

Intel бяха първите, които вградиха SerialATA RAID в южния си мост (ICH5R), но тяхното решение има няколко недостатъка: връзката със северния мост е твърде бавна (266MB/s) и не се поддържат никакви RAID режими освен 0.

nVidia добавиха RAID поддръжка в своя чипсет за Opteron/Athlon64 – nForce3Pro, но все още не се продават дънни платки (ASUS SK8N), базирани на него. По отношение на RAID nF3Pro има няколко предимства – заради Opteron/A64 архитектурата (вграден в процесора северен мост) общият пропускателен капацитет между северния мост и nF3-чипа е по-голям от 1GB/s, а освен това RAID се поддържа не само при SATA, но и при ATA133 портовете. В близко бъдеще се очакват и nF2 MCP южни мостове с RAID и SATA за AthlonXP платформата.

С навлизането на RAID поддръжката в южния мост на чипсетите се гарантират както най-добрите условия от гледна точка на производителността, така и широкото разпространение на компютри със заложени "безплатни" RAID функции.

Стоян Спахиев

Hasbro Interactive – доведеният син

Игрите са част от ежедневието на всяко дете. Те обаче са електронни едва от 20 години. Преди това нашите бащи и майки са хвърляли зарчета, теглили са карти, строили са къщи от тухлички или са се забавлявали заедно с Monopoly, Scrabbles и др. Във времето преди видеоигрите съществува един голям гигант на име Hasbro. Американската компания е създадена през 20-те години на 20-ти век и притежава едни от най-успешните заглавия в историята на забавлението. През 1995 година е основан Hasbro Interactive. В този смисъл е изключително любопитно развитието на "дигиталното" подразделение на Hasbro в един свят, определян от съвсем нови правила.

Появата на бял свят на Hasbro Interactive е свързано пряко с Алън Хасенфелд. Внук на основателя на фирмата Хенри Хасенфелд, той става шеф през 1989 година. Трагични събития (като смъртта на брат му) помрачават началото на неговото управление. Въпреки това в началото на 90-те години се случва невероятният бум на информационните технологии и паралелно с това появата на все по-съвършени и вманиачващи компютърни джитки. Компания като Hasbro с дългогодишни традиции в бизнеса с настолни игри и всякакви други играчки реагира сравнително мудно на новите тенденции. През 1995 година обаче е основана Hasbro Interactive. Още със създаването си новата компания разчита най-вече на печелившите лицензи на класически заглавия, които притежава. Hasbro Interactive води и политика по придобиването на по-малки фирми, следвайки принципа "нямаме още ноухау, но затова пък имаме много пари да си го купим".

Компанията придобива преди всичко малки развойни студия като Avalon Hill, Wizards of the Coast или пък Spectrum Holobyte. Днес тези имена не говорят нищо на младите геймъри, но в зората на зараждането на тази индустрия под широкия киберхоризонт е имало място за всеки, който иска да опита късмета си. Единствено фирмата Microprose е от придобивките, които говорят нещо на повечето хора и днес. Сделката е сключена през 1998 година, като по този начин Hasbro Interactive получават достъп до изключително ценни лицензи като Star Trek: Generations (в България малко известна заради слабата популярност на сериала), Master of Orion, Civilization, Xcom, Magic The Gathering и др.

Hasbro Interactive плаща висока за времето си цена от над 30 милиона долара чрез размяна на акции. Това обаче е единственият начин за позакъснелия мастодонт да се намеси в бизнеса с видео игри. Първият истински хит на новото обединение е Rollercoaster Tycoon. През 1999 година Hasbro Interactive подписва петгодишен договор за използването на лицензи на автомобилното състезание Nascar, особено обичано отвъд океана. Благодарение на този лиценз се появиха куп игри за Nascar, пригодени за всяка гейм платформа.

Периодът 1998-1999 година е най-успешен за фирмата-издател. На бял свят се появяват игри като Worms Armaggedon, Mechwarrior 3, X-Com Alliance. Паралелно с бизнеса с популярните заглавия фирмата стартира мащабна политика за налагане на свои продукти на всякакви платформи. Така например се появяват версии на играта Monopoly както за PC, така и за хендхелд устройства като PocketPC. В САЩ и Великобритания е изключително силен бизнесът с образователен мултимедиен софтуер. В този бранш Hasbro има своите позиции, като през лятото на 1999 година придобива Europress – един от най-големите британски разработчици на развлекателен софтуер.

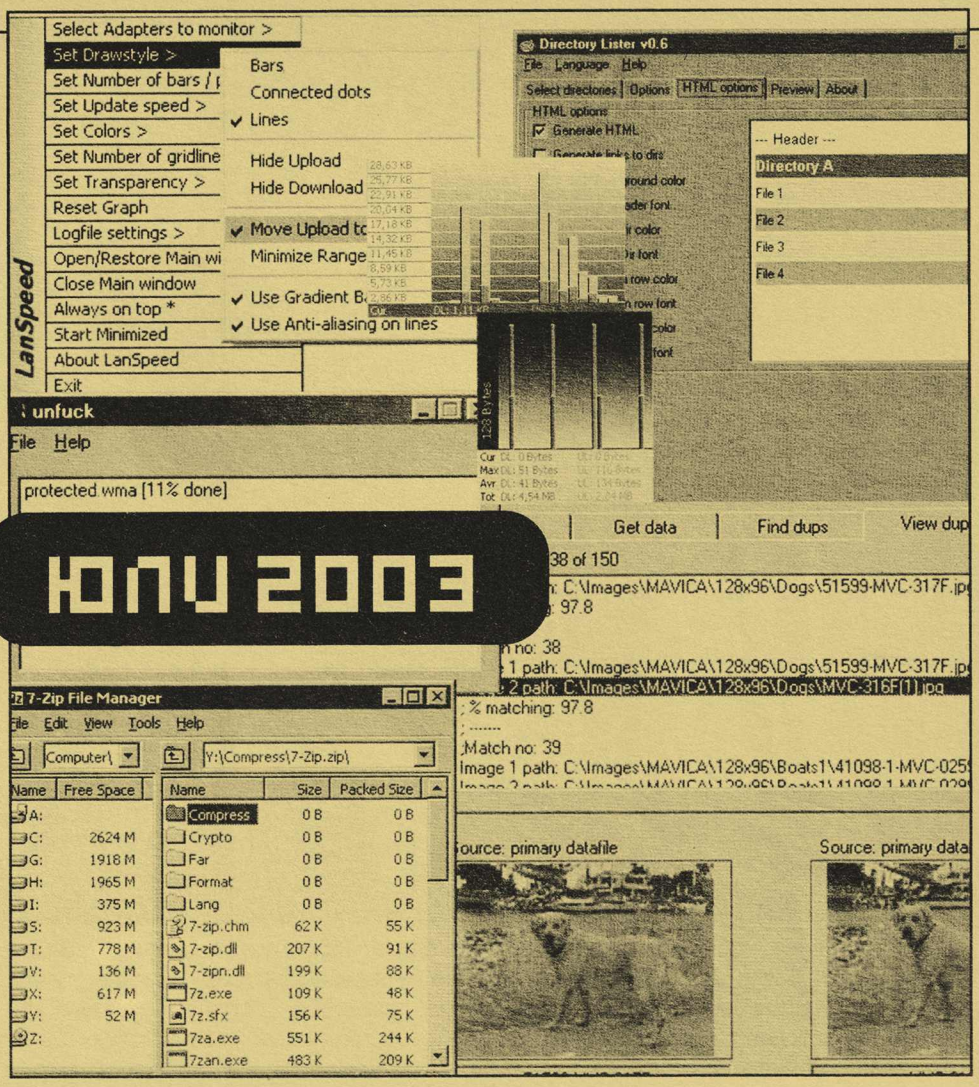
Новият милениум донася преди всичко трудности на фирмата. В този период новите колоси като Electronic Arts или разработчици като Blizzard имат чувствително повече атрактивни козове на ожесточаващия се пазар за видео забавления. В края на 1999 година се налага затварянето на част от офисите на Microprose. През 2000-та година Hasbro Interactive завежда дело срещу eGames, GT Interactive, XTreme Games, MVP Software, Webfoot Technologies и Varcon Systems заради разработката на игри с лицензите на Atari, за които обаче Hasbro притежава ексклузивните авторски права.

Съдебните битки водят до сериозни финансови затруднения. Така през 2001 година Hasbro Interactive е продадена на Infogrames във време, когато френските компании извършват безпрецедентна вълна от поглъщания. Така гигантът Hasbro рискува точно шест години в печелившия, но силно оспорван бизнес с видео игри. Липсата на агресивна политика и известната тромавост при следването на новите тенденции на пазара (ролеви игри, екшън адвенчъри и т.н.) водят до логичния край на едно иначе обещаващо начинание.

Александър Бойчев

софсправка®
НАЦИОНАЛНА ИНФОРМАЦИОННА СИСТЕМА
www.sofspravka.com
ИНФОРМАЦИОНЕН ГЛАСОВ ПОРТАЛ 988 40 40
0 900 12 900 0,66 лв.

BEST FREE SOFT



ЮЛИ 2003

Dup Detector ver. 3.0

http://www.prismaticsoftware.com

Често, когато сваляте картинки от нет-а, се появяват дубликати на някои от тях. За да избегнете досадното и продължително търсене и сравняване на всеки файл поотделно, на помощ идва Dup Detector. Просто го пускате да сканира харддиска ви (отнема 10-има минути при 40 GB HDD) и след това ви генерира лист на намерените дубликати с превю. Ако искате, триете картинката, ако искате, оставяте я. Като в реклама на Pepsi "The choice is yours!"

SocksCap ver. 2.34

http://www.permeo.com

Ако се чувствате преследвани в мрежата и ви досаждат разни кретени с web атаки, имате две възможности: Alt+F4 или да инсталирате програмката SocksCap. Тя помага да се закачите към proxy server, след което да бродите спокойно през друго IP (IP-то е номерът, с който се идентифицира компютърът ви в мрежата). Дори да изпратите мейл, той пристига не от вашето IP, а от това на сървъра, към който сте закачен. Списък със socks proxy-та може да се намери лесно от google.

LanSpeed 2 ver. 3.0.7

http://httpd.chello.nl/~m.vanosta/orca-soft/

Наскоро сте се включили към локалния доставчик на Интернет, плащате според генерирания трафик и не сте сигурни каква е вашата скорост и колко MB сте направили до момента? LanSpeed 2 ще ви светне по този въпроси. Освен това ще знаете кога нетът ви е "умрял", ще знаете на колко kb/sec сваляте и/или качвате. Както и дали някой не рови в компютъра ви докато вие дърпате Terminator 3 от data.bg. С LanSpeed 2 имате възможност графично да видите качеството и количеството на интернета, за който плащате. И ако се различава от очакванията - с бухалката и в посока провайдера.

DirLister v0.5.2

http://freeware.prv.pl

Програма за съставяне на списък на папки и съдържанието им. Указвате какво точно да се изписва (размер, дата на създаване и т.н.), след което DirLister запазва отчет във вид на *.html и *.txt. После, когато търсите нещо, отваряте файла, натискате Ctrl+F и намирате в коя папка и подпапка се намира golata_mi_kaka.jpg.

Unfuck

http://members.home.nl/icq99/unfuck/index2.htm

82 килобайтова програмка, сваляща защитата на .wma файлове с лекотата, с която James Bond рути гаджета. Просто, леко и без да се зорите. Дори не изисква инсталация, а просто кликвате върху unfuck.exe, отваряте защитения файл и го записвате като незащитен mp3. Жалко, че не циркулират повече файлове с това разширение...

Win 3D ver. 0.5

http://www.clockwise3d.com/

Много потребители отдавна си мечтаят за тримерен desktop. Нещо като игра, нещо като забавление, нещо като програма. Влизате от стая в стая. Във всяка от тях се мъдри част от приложенията. В едната има всичко за Интернет, до нея се намира Office, на пода се мъдри Recent Documents...

7-zip 2.30

http://7-zip.org

Безплатен архиватор, който поддържа ZIP, CAB, RAR, ARJ, GZIP, BZIP2, TAR, CPIO, RPM и DEB, както и собствения си формат 7z, който се оказва, че не е хич лош. При архивиране със zip компресия през 7zip, коефициентът на смачкване е от 2 до 10% повече, отколкото същата операция, правена с WinZip! Има локализация на 38 езика и напълно се интегрира с Window$ работната среда - десен клик върху архив и се появява менюто Extract, Test Archive и Add to archive. Ако използвате формата 7z за компресия, за да се избегне необходимостта от самата програма, може да бъде направена и саморазархивиращ се файл.

-:pc:mania:yellow:pages:team:-

P.S. Ама стига вече с тия компютри, заминавайте на море! Август месец е все пак!

PhotoClip DM 334

да го имам или не?

Новата серия дигитални камери PhotoClip на Дейзи Мултимедия. За незапознатите с това устройство ще поясня – това е комбинирани в едно дигитален фотоапарат, камера, диктофон, уебкамера и mp3 плейър.

Последният (засега) модел на този all-in-one е дръпнал значително напред спрямо предшествениците си. Като за начало – дизайнът вече е в крак с последните тенденции в областта. Променени са разположението на копчетата за настройки и командните бутони. И все пак това е само една обвивка, а при така наречената "аудио-видео техника" е много по-важно съдържанието.

За радост и от гледна точка на хардуера този модел идва с доста добри новини. Първото, което прави приятно впечатление и спестява разходите, е преминаването към литиево-йонна батерия. Тя олекотява апарата осезаемо и удължава работата с него значително. Освен това, този тип батерии могат да се презареждат, когато наблизо има контакт. Тя е 1000 милиамперчаса, което е повече от стандартната батерия за Nokia 3310 и ако е заредена до крайна степен, изкарва не по-малко от ден-два работа. И то при комбинирано ползване – слушане на музика, снимане и записване на разговор. TFT дисплеят е с добро опресняване, обективът е с напълно задоволително качество. Приятно впечатление правят менютата и настройките. Особено тази, с която указвате нивото на компресията на файловете. Тя може да бъде намалена до стойност Low, което гарантира добро качество, подходящо дори за разпечатване или вадене на фотографска хартия.

Техническите данни на PhotoClip са:

– Обем на матрицата 4.0 мегапиксела. Това ви дава възможност да правите снимки с вече сериозната резолюция от 2304 на 1728. Разделителна способност, която дава възможност за разпечатване на изображение с размери 29.5 см на 22 см. Или иначе казано – формат А4. Нещо, което досега не беше възможно дори с най-мощния фотоапарат от серията PhotoClip.

– Четирикратно увеличение. Виж демо снимката към статията.

– 16-128MB вградена памет от типа MMC/SD. Проблемни се оказват моделите с 16 и 32 MB памет – на тях се побират 7 и съответно 14 снимки в максималната резолюция, което е по-малко от едно класическо филмче. Но при модела с 64MB снимките с резолюция 1600x1200 са вече над 130.

– 1.5" цветен TFT екран. Добър образ и опресняване. Малък проблем, присъщ на всички екрани от този тип, е липсата на backlight (допълнително осветяване), което прави образа неясен при попадане на пряка светлина в дисплея.

– филмче с 20 кадъра в секунда, но за жалост с максимална резолюция 320x240 (достатъчни за заблуда на човешкото око и пресъздаване илюзия за плавно движение се смятат 24 кадъра в секунда- бел. ред.).

– в зависимост дали се чувствате сигурен в уменията си на фотограф или не, може да изберете автоматичен или ръчен фокус.

– режим макро и нощно снимане.

– Корекция на "червени очи" и светкавица. Премахването на вампирските очи е добре пипнато, светкавицата е малко силна за по-близки снимки.

– Мултинационални менюта.

– USB 2.0 интерфейс за закачане към произволен PC и MAC компютър.

– Няма нужда от драйвери за машини, на които е инсталиран Windows 2000, Me или XP.

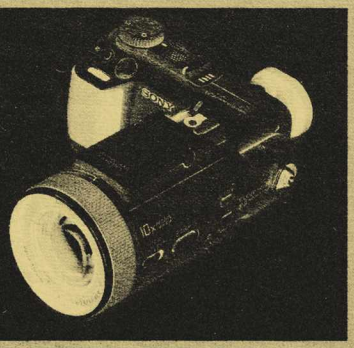
Останалите екстри (диктофон, уебкамера и mp3 плейър) винаги са оставали на по-заден план макар и малко незаслужено. Плейърът дава чист звук, а web камерата е лесна за инсталация и се поддържа директно от Net Meeting и подобните програми.

PhotoClip модел DM 334 ще може да бъде закупен от началото на месец август от специализираните магазини.

Ако решите да притежавате това устройство, препоръчвам 64 или 128 MB версия, за да не тичате до PC през 20 минути.

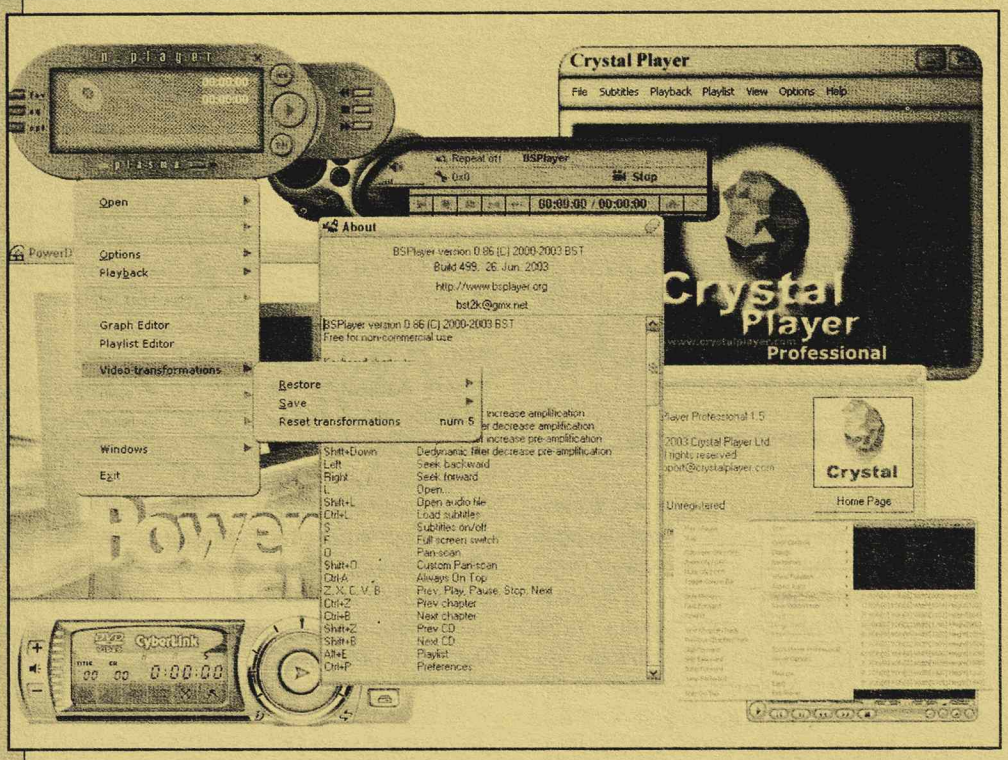
Пеню Дачев

ДИГИТАЛНО ВИДЕО
И ФОТОЗАСНЕМАНЕ



mail: ivailoz2002@yahoo.com.hk; photogeo@mail.bg
mobile: 088/87515401; 098/324717

кодеци, плейъри и борбата им за надтоше vol.2



След като поизяснихме темата какви софтуерни пакети са необходими, за да се гледат рипнати филми, идва ред и на самите програмки, с които ще се гледа /плейърите/.

Започваме с Window$ Media Player. Той е в два варианта. Така нареченият Classic и този, който върви с по-новите инсталации на Micro$oft Window$. Лесно може да ги различите, ако отидете на менюто Help>About. Ако там пише версия 6.xx, значи сте с класическия, ако е по-голяма – сте с по-новия. Разликата между двата е в големината и респективно бързината им при по-слаби машини. Шестата версия беше безапелационно разкарана от Micro$oft след Window$ 98, но може и досега да бъде намерена из Интернет и допълнително инсталирана без това да се отрази на самата операционна система. Други важни разлики между двете няма, така че ако сте с по-слаба машина, ползвайте по-старата версия, а ако наскоро сте правили ъпгрейд, не се мъчете да я търсите. Сред предимствата на Window$ Media Player е практическата липса на инсталация и разбираемия от раз интерфейс. След като се понастрои малко, той става един приятен и непретенциозен плейър, за жалост с не особено добра картина.

Друг известен плейър е BSPlayer. Той е с малък инсталационен пакет, приятен и семпъл интерфейс, много настройки, между които има и собствено зареждане на субтитри, много по-лек е от WMP и поддържа WinAmp плъгини за обемен звук. За жалост дори и в последния си билд не може да се каже, че върви безпроблемно на всеки компютър. За да се убедите коя е последната версия, посещавайте по-често www.bsplayer.org. Ако след инсталацията му нямате проблем с него, сте късметлия и горещо ви съветвам да не го сменяте.

За титлата най-добра картина спорят два плейъра с подобни имена. PowerDVD (http://www.gocyberlink.com/) и MicroDVD (http://www.tiasoft.de/). PowerDVD е малко по-обемен и изцяло платен, но си заслужава. Огромен проблем е невероятно усуканият интерфейс, пред който обикновено се седи с мишка в ръка и не знаеш кое точно да кликнеш, за да зареди файла. MicroDVD е нещо като негов братовчед (поне по име). При него всичко е по-малко и по-лесно. Е, и тук интерфейсът е заплетен, но определено е по-гъвкав. Има платена и безплатна версия. Ако искате да изстискате от компресиран .avi файл максимума, инсталирайте някои от тези два плейъра.

Zoom Player е друг лек и малък плейър с последна версия 3.10. За жалост професионалната му версия е платена (only $ 19.90). Има, естествено, и стандартна версия, която е free. След като се преборите с доста перверзния вид на тоя плейър и покъртително многото настройки, които предлага, ще можете да му се насладите. Той работи леко, картината е добра, всичко е изведено на един клик разстояние. Проблем в началото сигурно ще ви е това, че при кликане на "екрана" филмът спира, но се свиква. Официален сайт: http://www.inmatrix.com/zplayer/

Друг интересен чешки плейър е n.player. Също приятен и много лек. Има само необходимите настройки и често казано доста алтернативен дизайн. Отново има вградена поддръжка на субтитри. Ако го използвате една-две седмици, има шанс да не се разделите с него. Сайт: http://www.samo.cz/nplayer/

Crystal Player. Разработва се в две версии – платена и безплатна. Първата е стигнала до версия 1.5, а втората остава все още на 1.41. За жалост free версията е полунеизползваема, но пък качеството на картината може да ви накара да се поровите за регистрация на pro версията. Настройките са доста и все полезни, макар че има и енигматични. Като например да гледате цветен филм като черно-бял. :] Както казва един приятел: Свят широк, лудаци много. http://www.crystalplayer.com/

XPlayer е азиатски плейър с много приятен външен вид. Работи дори и на Pentium II 300 с 64 памет и Window$ 98 без да задъхва машината. Проблем е, че засега няма плейлиста, макар че има дори и бутон за тази цел. Иначе определено е добра алтернатива на Window$ Media Player Classic. Но както пише на сайта му (http://micatoge.homeip.net/) "I will work on the Playlist as soon as I finish other work."

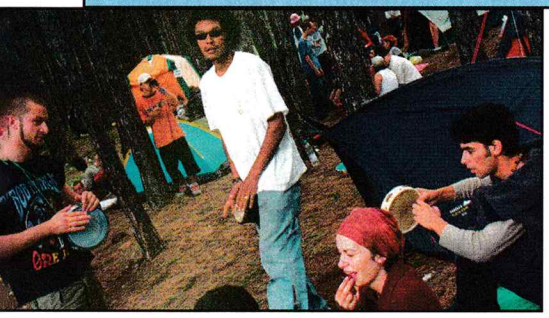
Списъкът с плейъри може да бъде продължен до безкрай, но това са по-популярните и използвани плейъри. Ако този, с който вие гледате, не е в настоящия материал, не се сърдете, а си го ползвайте със здраве.

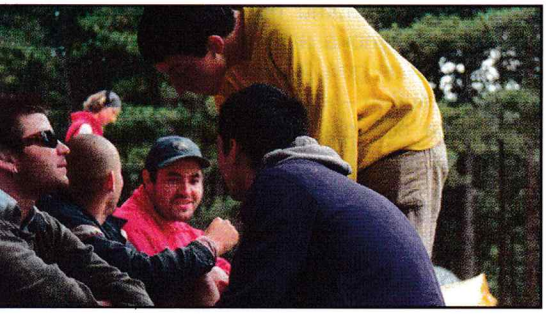
Пеню Дачев

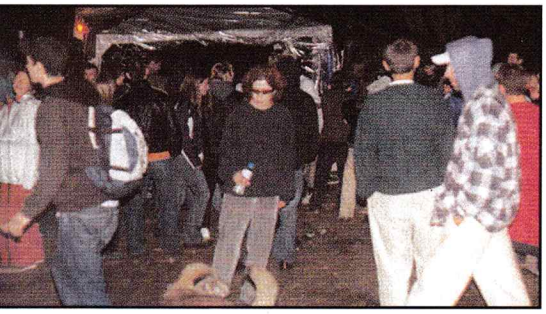
P.S. Ако имате проблеми trial и unregistered версии на някой от тези плейъри, спомнете си култовата реплика на Арнолд Шварценегер от филма Terminator: "Astalavista.box.sk, baby!"

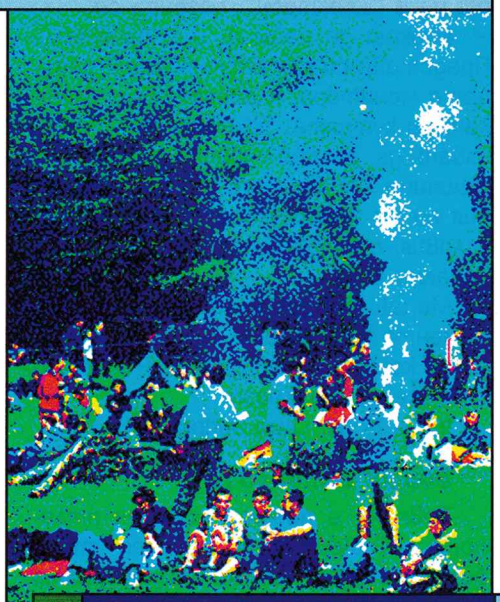
OPENAIR DRUM'N'BASS SUMMER FESTIVAL
местност Камината, село Балша

За трета поредна година село Балша излиза изпод булото на неизвестно старопланинско селце, гравитиращо около София, за да посрещне феновете на drun and bass-а, решили да прекарат най-късата нощ от годината под открито небе. Да усетят магията на музиката, съчетана с тази на природата не за няколко часа, а за три поредни дни. Местността Камината е над селото. Сред боровата гора е голямата полегата поляна, осеяна с ароматни треви и диви ягоди. Това е обичайното място за почивка на туристите или поклонниците на близкия манастир. Но в периода 20-22 юни атмосферата е определено нетипична. Множество палатки, насядали по тревата и около огньовете фенове, спящи под сенките, играещи хек, унесени в ритмите, неуморни – непринудено веселие и drum'n'bass. Извън града, извън клубовете, но с цяла банда dj-и и музиканти – Acidtrip, Targy, Liusy, Konspirator, Mishaman, Ogonek&Cooh, Zenk, Solaris, Bobo, Geronimo, Vankuu, Noise, Borislaff, SentagriS. Като доказателство, че забавлението е възможно независимо от купестодъждовните облаци, от необичайно ниските нощни температури, от недоразумения с принадлежността на личните вещи или натрапчивия интерес от страна на случайно попаднали хора. Защото бе желание на всички, дошли да чуят любимия саунд и да подишат fresh air. Догодина пак! За повече информация около прояви, организирани от HMSU: www.hmsu.org



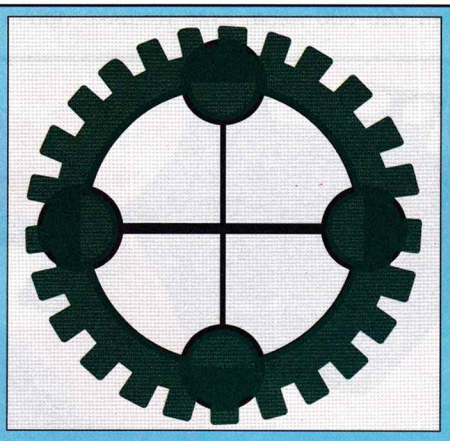






ЗА СЛЪНЦЕТО И 22 ЮНИ

Календарът на българите още от езически времена е свързан със Слънцето и с движението му около Земята. Основни ориентири са равноденствията – пролетно (21 март) и есенно (23 септември), и слънцестоянията – лятно (22 юни) и зимно (22 декември). Във връзка с тези четири основни слънчеви фази, те възприемали Слънцето (златоликия бог Дажд-бог) в четири образа. В деня на зимно слънцестоене той се ражда като Коледа и започва да расте и на пролетното равноденствие става млад мъж, наречен Ярило. До лятното слънцестоене той достига своя апогей – превръща се в зрял мъж, наименован Кърпало. Следва смаляването му до деня на есенното равноденствие, когато вече е с името Хърс – слънце-старец. От този миг до зимно слънцестоене линее и умира, за да се прероди отново.



Снимките са предоставени от Максим Велинов и Емилия Димитрова

Летен геймърски пазар

за една по-интерактивна ваканция

Diablo 1.10, волан за Collin McRae 3 и мобилен телефон, на който да разцъкваш Tony Hawk, докато се возиш в маршрутката са добро начало на списъка с летни глезотии. Ако досега сте пестили парички за моренце, имате чудесен повод да ги изхарчите и да оборудвате геймърското си битие с допълнителен "гийър" (от англ. "gear" – екипировка, оборудване). Идете и на море после – ако все още ви се иска.

Сашо Бойчев

Sony PlayStation 2

Дискусии в стил "да или не на конзолите" са изначално грешни. Конзолите имат един основен проблем, който не дава мира на хиляди акселериращи и кипящи от гейменергия български младежи (и девойки) – скъъъпи са. Едвам изкрънкани за компютър, родителските трудно се навиват да "кихнат" още кинти за подобни непонятни тям технологични прищявки.

PlayStation 2 се продава на цена от 500-600 лева. Ето няколко причини, заради които си струва да го притежаваш:

Има DVD. В ерата на divX-а мнозина биха казали, че това е безсмислено, НО! това не е вярно. Просто сравни диагонала на монитора с диагонала на телевизора. Освен ако телевизорът ти не е "Електрон", разбира се.

Можеш да геймиш и с приятели. Представи си как наблъскваш в ранцата монитора, клавиатурата, мишката и кутията. Точно така – не успяваш да ги наблъскаш. С PS2 под мишница отиваш при Мишо от долния етаж и разцъквате – в домашни условия, с халба леденостудена... минерална вода.

Mortal Combat. Най-новият МК в момента се предлага ексклузивно само за конзолни платформи. PC версията все още е илюзия.

It`s a Sony. Още въпроси?

SonyEricsson T310

Това не е просто мобилен телефон, а Геймърският мобилен телефон. Благодарение на софтуерната платформа Java за мобилни устройства получаваш GSM-та-дрънка в комплект с Tony Hawk`s ProSkater. Джиткаш и пускаш SMS-и. С цветен екран и полифоничен звук. Тъпото е, че TFT-матрицата е само с 256 цвята, но пък пълно щастие няма, твърдят старите хора. Те пък какво разбират от щастие, щом никога не са си пускали Tony Hawk?! Към това прибавяме размери от 104x49x21 мм и тегло от 96 грама, за да не каже някой, че телефонът е голям и грозен. Към този модел могат да се прикачат и фотоапаратите на SonyEricsson, които правят приятни снимки от купона на басейна по случай рождения ден, когато се омазахме колективно – но и нищо повече (за снимките говоря). За 330 лева T310 става твой.

GameBoy Advance

Помниш ли играта с вълка и яйцата? Ако не помниш, знаш си в точ-

ния таргет на GameBoy Advance. Това е най-доброто забавление за свободното време, в открити пространства и дори на морето. На външен вид прилича на геврек за конзола, но е с цветен екран, полифоничен звук и богат каталог от заглавия. Изчислителната му мощност е като на компютър от средата на 90-те години, което е напълно достатъчно, за да се насладиш на най-вълнуващите джитки, особено онези за сръчност. Все пак, с ръка на сърце, да играеш на плажа Diablo е тъпо – най-вече защото е твърде зарибяващо и те отвлича прекалено от окръжаващите палавници. Упс. GBA се продава и в BG от няколко месеца. Цената му е около 200 лева. Игри има, макар и все още малко. Прояви интерес, стимулирай дистрибуторите, накарай пиратите да се размърдат. Ти го заслужаваш. За гъзарите се препоръчва SP версията, която тръгна на скоро, движи се около 130 евро, но има собствено осветление на екрана. А последното се оказва не лоша идея като за подобно устройство.

Logitech Formula Force GP

Ако искаш наистина да караш виртуални коли, клавиатурата е посредствено решение. Истинският фен върти волан, натиска газта и спира с рязко изпънат ляв крак. Този волан на Logitech е лицензиран като модел, отговарящ на формата и функциите във Формула 1. Друго предимство – вземаш волана и започваш да играеш, защото са включени предварителни настройки за стотици популярни игри. Може да стане твой срещу 150 лева.

Logitech Cordless RumblePad

Ако си си купил гейм конзола, рано или късно геврекът става продължение на пръстите ти. Ако пък играеш на PC, понякога с геймпад е просто по-удобно – например при все по-популярните напоследък конзолни портове. Показаният тук модел обаче те улеснява неимоверно и ти позволява да се размажеш на дивана, докато мачкаш някой противник на Tekken или FIFA. Той е безжичен и функционира в честотния диапазон от 2,4 гигахерца. Ще рече, че ако случайно звънне безжичния телефон у вас, съществува риск да отговориш на обаждането с едно натискане на бутона. Шегичка. Разполага с 11 бутона. Приятното им натискане ще ти струва около 130 лева.

Creative Inspire 5300

За един по-добър свят, посветен на перфектния звук. (аре стига реклами – бел.ред.) Чувал ли си как реват двигателите в Collin McRae? А експлозиите в Command&Generals или пък Unreal? Какво остава за музиката на твоя живот, събрана в прясно наточени MP3-ки с нелицензирано съдържание и наплатени авторски права? Inspire 5300 се състои от пет малки високоговорители и subwoofer за нискочестотните звуци (subwoofer – едно нещо, дето бута въздуха в посока навсякъде, пък ти си мислиш, че е бас линията). Сумарната мощност на колоните е 30 вата, а на събуфъра – 18 вата. Внушителната система, с тегло на събуфъра близо 4 килограма, а на говорителите – половин килограм, е в състояние да разтърси сетивата благодарение на DolbyDigital 5.1 стандарта. Естествено, ако имаш и добра звукова карта. Но едва ли нямаш – все пак си геймър или бъркам? Удоволствие за около 130 лева.

www.SPEEDY.bg Just click it!
EXPRESS DELIVERY SERVICE

√ ЕКСПРЕСНИ КУРИЕРСКИ УСЛУГИ
√ ГРАДСКИ КУРИЕР
√ КАРГО И ТРАНСПОРТНИ УСЛУГИ
София - 02/ 978 80 25, 975 12 55, 931 78 55
и в още 36 офиса в България
СПИДИ - ПЕРФЕКТНО ОБСЛУЖВАНЕ НА НАЙ - НИСКИ ЦЕНИ!

pisma@pcmania.bg

Здравейте! Суша. Жътва иде. По улиците пусто. Петък вечер в София, края на месец юли - учудващо празни публични питиепродавници.

Изводът е един - пачангата всъщност вече е в разгара си и всеки кой както може се спасява от досадния лепкав сив прах на столичната отегченост. И аз така, след като съм ви подготвил тазмесечния писмомикс. Аре, и да пишете как беше! :)

Сашо Бойчев

В МАТРИЦАТА

Пиша Ви специално за една доста сериозна тема. Казва се The Matrix. Сашо, ти казваш, че не ти хареса "Матрицата". Твое мнение... Обаче имам предложение. Иди го гледай пак. САМО че този път се ВСЛУШАЙ в така наречените "скучни" разговори... Опитай се да ги разтълкуваш. Ще видиш един изцяло "нов свят" и един друг филм. В The Matrix са заложени философските проблеми на ДНЕШНОТО общество. Проблеми, върху които всеки трябва да се замисли. В този филм има твърде много философски идеи, за да се разбере от първия път, тъй че го гледай поне дваж и опитай да го разбереш, да го изтълкуваш и да видиш как той е свързан със самия ТЕБ! Нямам предвид екшъна. Имам предвид всичко това, което е заложено в този филм. В него можеш да намериш ВСИЧКИ въпроси, върху които макар и несъзнателно се бори всеки един човек. Всеки един от тези въпроси всеки си тълкува сам за себе си. Опитай се да го разбереш, Сашо. Може и да ти хареса!

Злати "Нео" Петров
bulgarian_to_the_core@hotmail.com

Така. Специално исках да избегна тази тема, но ти ме провокираш и не мога да не взема отношение. Като начало не съм съгласен с твоето обобщение за "всички въпроси" и "всички отговори". Практически погледнато, не можеш да получиш, а камо ли да очакваш от един филм да разреши терзанията на човечеството. Не че не може да се опита – да заповяда! Киноизкуство има от над 100 години. През тези 100 години на всяка петилетка има по пет филма, които борят световната неправда. Доколко са успели, показва следващата петилетка.

Проблемите на днешното общество, каквото и да означава това понятие, са сериозни и нямат нищо общо с изследването на паралелната реалност и дали тя е тук и дали ние сме част от свръх механизъм. Проблеми са гладът, ракът, тероризмът, отношенията между половете и т.н. В "Матрицата" те са засегнати също. Но да се вижда разрешение?

"Матрицата: Презареждане" не ми показва един изцяло друг свят. Ако изцяло друг свят означава да пия бира "Хайнекен" в пещера по време на техно парти, а след това да се возя на кадилак и да говоря по мобилен телефон "Самсунг", значи не осъзнавам съвсем "тукашната" си реалност. Борбата между доброто и злото, до която можем най-грубо да обобщим сблъсъка в "матрицата", не е нова. Тя е толкова стара, че чак ми е мъчно.

Каква е основната идея на "Матрицата"? Живеем в свят, който съществува само в нашите съзнания и всъщност ние сме функция на по-висш разум, машина или дори цяла система от машини. Ако се откъснеш от системата, тя се опитва да те унищожи, защото твоят инакост ще причини срив. Все пак откъсналите се обаче водят битка срещу системата, за да предизвикат този срив, който, от своя страна, ще породи Ново начало. Окей, чудесно. Но в подобна идея няма нищо, ама нищичко ново. Подобен конфликт на системата и сривовете в нея, на норма и другост не са революция в съзнанието. Само си помисли за религиите, отношенията държава-гражданин и т.н. Нищо ча-ак толкова революционно.

Така че "Матрицата" е хубав, лъскав и преливащ пакет с пуканки. Отидох в салона с настроение да гледам едни хубави "пуканки" и да се забавлявам с постиженията на технологиите. Това, което всъщност не ми хареса, е натруфеността на ефектите и всичко останало. Гледал съм къде-къде по-добри филми-"пуканки", правени с по-малко пари и по-малко медиен шум. Например цитираните вече "Ангелите на Чарли". Изобщо не става и въпрос за философия.

П.П. Това е лично мнение, така че не е обвързващо за никой друг.

СТЕРЕО КОНЗОЛА

Здравейте, PC Mania!

С риск да не ми публикувате писмото, няма да ви правя комплименти (влезте ми в положението, бе хора, не ми е генът да се мазня). Да ва почна от по-малката "вина". Що спряхте батериите към писмата. Кат' не изпълнявате желанията, поне батерии давайте. Тука имам предвид точно едно желание, което "си пожелават" 95% от геймърското население, а именно - СПРЕТЕ PS MANIA. Спрете да мислите само за личната изгода - не смятате ли, че дължите нещо на нас, а не на хората, които са започнали да купуват списанието само заради туй глупавото нещо. 95% не са малко дори и за България, пък представете си, че пробиете и в Европа. Тогава цифрата даже аз не мога да си я представя (пък имам доста развинтено въображение). Май не се оказа по-малката вина, ама нищо. След туй - бе тоз сайт за к'во сте го направили. Вместо да правите анкета дали филмът или играта ни е харесала повече измислете как да подобрите списанието и пуснете предложението за гласуване в сайта. Все пак, ако увеличавате обема на списанието, а пък отвътре е все същото, няма да отраете много време. И ся едно въпросче за CM - значи EP (enchancement pack)1 е 4,5Mb, EP2 е пак около 4,5Mb, EP3 е около 45Mb.

А EP 4 е 14Mb, като той включва всички подобрения от другите pack-ове плюс нови. Не знам дали съм тъп, ама не фащам логиката. Ако може, кажете кой е по-добрият начин за update до v4.07 и го сложете на единия диск, щото на всеки човечец, който е само на dial-up (като мен), ще му излезе солено да смъква таквоз нещо. Ако не е незаконно, сложете и crack-нато exe. Сори, че излезе толкоз дълго писмото, ама поне е съдържателно :-). И само да ви кажа - нямам нищо против вас, ако така е излязло от писмото. Обаче това не беше и комплимент все пак.

Ивайло The Holy one Иванов
gozilla@abv.bg

В дълбока заблуда си, свети Ивчо. В Европа има повече конзолчици, отколкото ни е дори приятно да си помислим.

Купуват ли тия мити разглезени британски и германски лигльовци плейстейшъни, та се късат. Ама те и PC си имат, щото плейстейшъна е подарък от баба за Коледа, а компютърът е за влизането в гимназията, а пък новият Geforce FX е за рождения ден... Та в този смисъл, като стигнем Европата (след има няма три-четири години), ще сме пак с едни гърди пред всяка конкуренция. Обаче и в България вече доста хора си купуват PS2 – да им се чудиш понякога, но пък е фенско да размазваш приятел вкъщи в хола пред телевизора, отколкото в миризливата интернет зала, дето седи и онзи гамен, който вчера те бомби с 5 лева...

За теб, Ивчо, с радост бих се бръкнал в скромния си редакторски джоб, за да ти взема едни батерийки. Ей-така, за да поддържам тока на младежкия ти плам.

П.П. Благодаря ти, че в твоя мейл освен класическите теми "конзоли" и "пачове" не засегна топика "Орлин Широв". Ще се възгордее, видиш ли...

А ДА ВИ ПОПИТАМ...

Здравейте, приятели от PC MANIA

Аз, един ваш огромен почитател, искам да ви попитам няколко неща. Но първо да ви кажа каквото всичките ви почитатели казват "YOU ROCK MY FAITHFUL DROOGS" (е, това сам си го измислих, ама това е друг въпрос :)) Ето ги и моите дългоочаквани въпроси:

1. Може ли да ми кажете откъде мога да си сваля малки игрички като Little Fighter 2?

2. Ще давате ли демо на WarCraft 3 The Frozen Throne?

3. Кой е шефът на PC MANIA?

4. Знаете ли интернетски сайт, от който да мога да си сваля бойни игри, като Мортал Комбат 3 и Tekken 3?

5. Понеже моя милост си купува игрици от Bgstore.com, ще имате ли възможност да ми кажете (ако знаете, естествено) кога там ще излезе експанжъна на Варкрафт 3 - Ледения Трон, защото аз си го купих предварително преди две седмици, а още не е дошъл??

6. Знаете ли сайтове за сваляне на вируси?

7. А за сваляне на Winamp 1?

Това е всичко от мен. Дано PC Mania живее още 1934 години!

Yours Faithfuly: Nighter
Георги Маринов dodko18@yahoo.com

Ама как всички казват така, бе, Жоре?! И като го измисли, разбра ли поне какво означава?! Щото, честно (а при нас бая филолози се навъртат), никой не можа да дешифрира "рокин"-посланието ти.

1. Little Fighter 2 е в ъгъла на малките игрички, сред които и Little Fighter 1. Сиреч пак там. Ако го няма, търси с Google. Скоро и на www.google.bg.

2. Не. Най-много да го сложим на дисковете.

3. Аз?!

4. Ако ги няма на сайтове за абандънуер (справка брой 4/2002 или 9/2001), значи ги няма. Купи си легално копие.

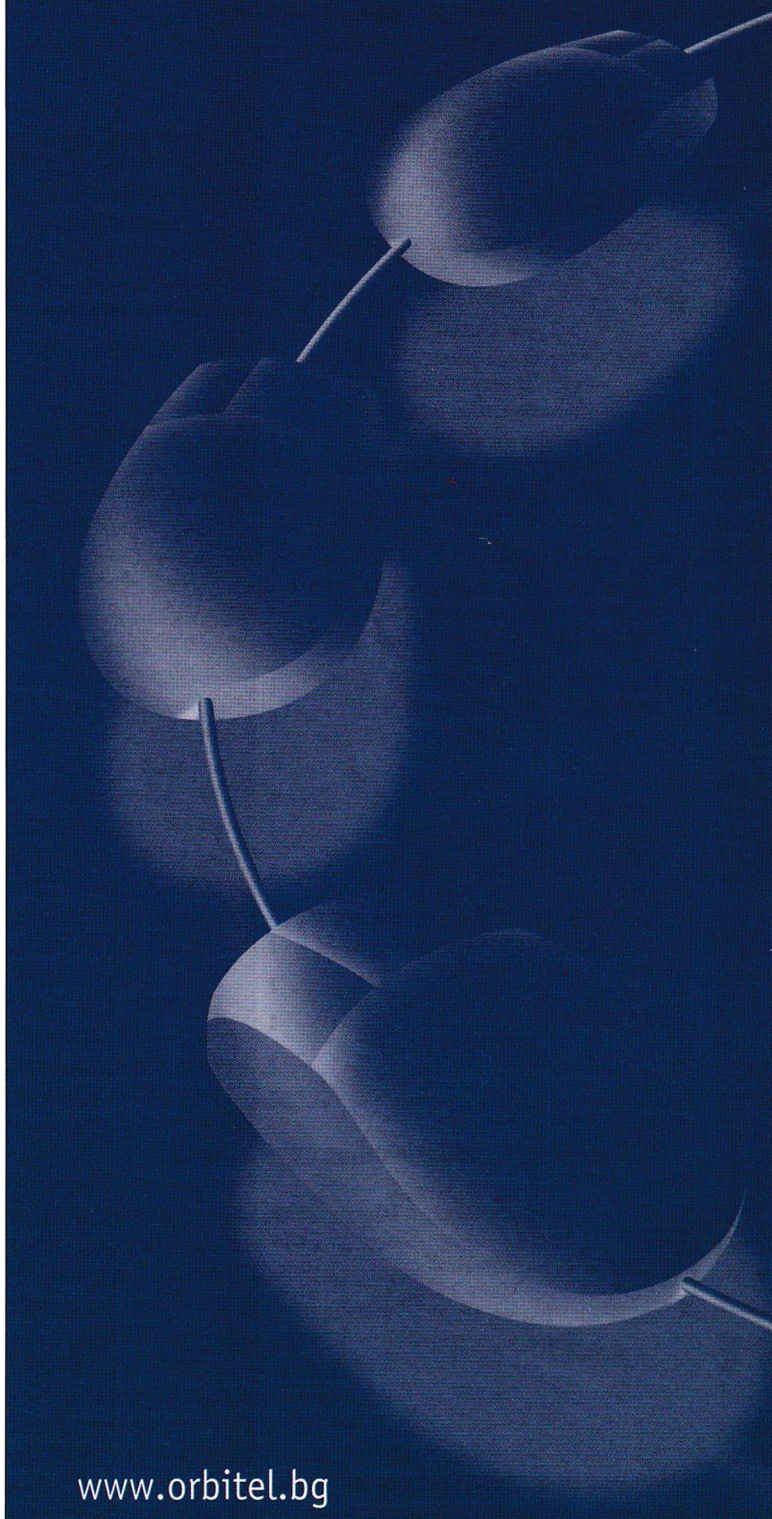
5. Играта ти сигурно още не е дошла, защото очевидно куриерът е решил да я разцъка преди тебе. Така че ако картонът е разкъсан и ти обяснява, че така е дошло от продавача, смигни му, усмихни се, стисни му ръката и си размените ICQ-тата.

6. Защо искаш да сваляш вируси? Бих могъл да ти кажа един, ако обещаеш да НЕ ми пишеш, след като се самозаразиш.

7. За кой дявол ти трябва програма от преди толкова време?! Попитай някой приятел дали случайно не пази копие на някое архивно CD.

И сега един въпрос от мен – защо точно 1934 години?

БЪДИ
OrbiFAN
и спечели БЕЗПЛАТНИ
Интернет часове!



www.orbitel.bg

Orbitel
свързва хора с идеи

PC Supp Ltd.
София, жк. Изгрев, ул. Латинка 40
тел: 963 10 86, 66 91 24
факс: 66 91 24
e-mail: pcsupp@cablebg.net
www.pcsupp.com

Нови компютри на
Компютри втора употреба

С този **ТАЛОН** при закупуване на нов компютър до 800 лв ще получите **ПОДАРЪК** мишка и клавиатура, а над 800 лв оригинална компютърна игра по избор.

Celeron 1700 MHz
Gigabyte 8IR2003, Intel 845D, AGP, LAN
AC'97 6 channel sound card onboard
128 MB DDR RAM, FDD NEC 1.44 Mb
Maxtor 30GB HDD 7200
Case ATX , BTC PS/2 KBD
Codegen Scroll PS/2 mouse
255 USD

Celeron 1700 MHz
Gigabyte 8PE800 Intel845PE
fsb533, DDR333, sound, AGP 4x
USB2.0, Anti-burn, FDD NEC 1.44
GB RADEON 9200 64Mb DDR TV DVI
Twin View, 256 MB DDR 333 RAM
Maxtor 40GB HDD 7200
Case ATX , BTC PS/2 KBD
Optical mouse
392 USD

Намаление на оригинални игри

Final Fantasy VIII	21лв
NHL 2000	21лв
Apache Havoc	18лв
Le Mans 24 Hours	21лв
Extreme 500	
и много други..	21лв

Специалната промоция на този месец – CD-RW и колонки
Teac CD-RW 52x24x52 **57 USD**
Maxxtro SPK 611 Wooden 576 W
29.90 USD

PC MANIA TOP 10

Класация на месеца

АНКЕТА

През лятото сме с...?

PC Mania Top 10

GTA: Vice City е на първо място и това е горещата новина от ъгъла на месечната класация на PC Mania през лепкавия и задушен юли. Преднината му пред доскорошния лидер WarCraft III е чувствителна и продължението на култовата игра на Rockstar Games съвсем заслужено изкласи над конкурентите си.

Двамата лидери взеха пред преследвачите си такава преднина, че е трудно да се прогнозира дали през следващите летни месеци ще се появи достоен кандидат, който да бъде в състояние да разбърка пасианса около първото място. Факт е обаче, че заедно с Frozen Throne Blizzard пазеха още едно асо в ръкава си. В този смисъл не бих се учудил от евентуална нова рокада на върха. Това пък, от своя страна, е добре дошло за колумниста, защото му дава нов материал за разсъждения.

Трети е Dialblo II. Четвърти се нарежда Collin McRae 3, който изпреварва с един глас изненадващо добре представящата се стратегия в реално време Rise of Nations. Един глас е много и малко. Феновете на Collin Mcrae ще кажат, че най-новият рали симулатор е несравнимо по-добър от всяка друга игра в чарта. Феновете на стратегическия жанр ще оспорят, че стратегиите са къде-къде по-занимателни от някакви си колички, които освен всичко останало не могат и да се карат без да се блъскаш в крайпътни препятствия. Фенове...

По подобен начин се разви сблъсъкът между C&C: Generals и възкръсналия през последните месеци като феникс от пепелта StarCraft: BroodWar. Вечната игра на Blizzard прави скокове на скакауец между първото място и средата на класирането, но това е нормално, погледнато обективно на фона на конкуренцията. Прави особено впечатление засиленият интерес към стратегическите хитове. Пет от десетте включени в надпреварата игри се числят към този жанр. С известни уговорки в тази група бихме могли да включим и Championship Manager 4, който продължава да се тутка в долната половина на таблицата, заплашен от изпадане. Стратегически мислещите собственици на футболни клубове в подобни ситуации постъпват по два начина – сменят треньора или купуват нови футболисти. Времето за сериозните мерки е дошло.

Така е и с Counter-Strike. Девети. Малка трагедия е това, мен ако питате. Но и най-добрите един ден разбират, че пътят между "Осанна" и "Разпни го" е измамно кратък. Десетият – Civilization III; Play the World, знае това най-добре – ту е вътре, ту е вън от чарта. Вярната любов народна, разбираш ли.

През лятото сме с...

С какво друго желае човек да бъде през лятото, освен с мацка на коленце?! По същия начин мислиш и ти, драги читателю, дал своя глас в подкрепа на защитената от нас теория по въпроса за сексуалната еманципация и равенството на половете. Ако се вярва на рекламния девиз на популярна марка бира, на човек му трябва и пенлива течност – добре изстудена, в чаша с лед и лимонен резен. Рецептата е изпитана и доказано освежаваща през лятото. Много по-малко са тези, които смятат да се покрият от жегата с плажна хавлия вместо с пясък и вълни. Още по-малка част ще учат през лятото с фигуративния "учебник по география". Така е то – през лятото е топло, а когато е топло, на човек не му трябва нищо друго освен безкраен купон и дълги нощи.

Гарантиран купон ще има както винаги на www.pcmania.bg – заповядай пак след морската почивка, че и по време на нея от морски интернет клуб. Дай своя глас в полза на правдата!

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Слания", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте гейм-клуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА НОВАТА ЛИНИЯ С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА
CHSL - БЪЛГАРИЯ
София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.

ИГРИ

The Great Escape - 3D Action
IndyCar Series - Racing
Chaser - 3D Shooter

ЦЕЛИ ИГРИ

Die Slave - arcade
Pakoon - racing
Blazing Trails

ПРОГРАМИ

ZoneAlarm 3.7.193 - Защита от хакери
Winamp 2.95 - Най-популярния MP3 плейър.
Getright 5.0.2 - Програма за сваляне на файлове от интернет.
Registry Mechanic 2.0 - Проверява и почиства Registry-то от боклуци.
Mozilla 1.4 - Open-source браузър, алтернатива на IE.
Twister 2.1 - Търсачка на MP3-ки в интернет.
Fresh Diagnose 6.0 - Дава подробна информация за хардуера и софтуера във вашия компютър.
Avast 4 Home Edition 4.0.235 - Защита от вируси и други гадини :-)
System Cleaner 4.91 - Почиства компа от всякакви боклуци :-)
MP3 Doctor 5.1.3 - Проверява, променя и подобрява качеството на MP3-ки.
AntiVir PE 6.20 - Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители.

PC MANIA 8/2003 #1

GRAMIS
компютърни игри на български

Дръжте здраво химикалката: този път в играта на Gramis ще се печели Hard Truck!

Печелившите от предишния брой:

1. Мариана Иванова - Русе
2. Динко Ангелов - Варна
3. Георги Бузов - Благоевград
4. Николай Великов - Ловеч
5. Боряна Георгиева - София
6. Стефан Кантарев - Пазарджик
7. Радослав Йорданов - Мездра
8. Петър Петров - Бургас
9. Самоил Господинов - Русе
10. Димитър Митев - София

CLUB INFERNO
ОЧАКВАЙТЕ:
CLUB
INFERNO 2
WWW.CLUB-INFERNO.COM
София, Младост 1
Пазара, Търговски комплекс "РЕЯ", тел. 974 38 91

ИГРИ

MotoGP 2 - Racing
Northland (Cultures 3) - RTS
Muscle Car 3 - Racing

ТРЕЙЛЪРИ

RC Cars
Axle Rage
Colin McRae Rally 4
Call Of Duty
Drakenguard
Lord Of The Rings: Return Of The King
MechMinds
Torm Raider: Angel Of Darkness
Worms 3D
Terminator 3 (филм)

ВИДЕО ПЛЕЙЪРИ

Вижте статията в списанието

WALLPAPERS

Chaser
Discpiles 2
Gothic 2
MS Flight Simulator 2004
NWN
Star Trek: Elite Force 2.
Tomb Raider: Angel Of Darkness
WarCraft III: Frozen Throne

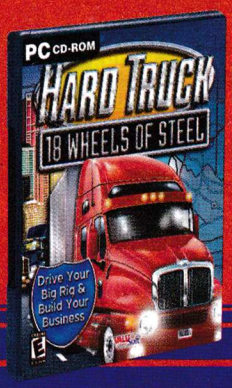
PC MANIA 8/2003 #2

Може да си изрежете обложка за диска!

1=2

Още веднъж всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – този път Hard Truck Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

MARCH!, ECHELOM:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM



Първото изречение на играта .....е:
.....
.....
.....
.....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
.....
.....

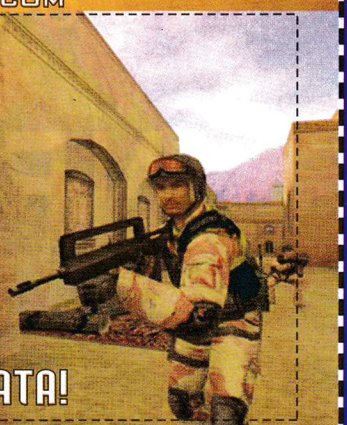
Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща.

Спечелете с GRAMIS

CLUB INFERNO

WWW.CLUB-INFERNO.COM

Изрежи талона,
ела в клуб ИНФЕРНО,
вземи своята
клубна карта,
играй с 10% намаление!
ОЧАКВАЙТЕ: INFERNO – ЛИГАТА!



София, Младост 1, Пазара, Търговски комплекс "РЕЯ", тел. 974 38 91

Елате в клуб Инферно

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 8 (64) АВГУСТ 2003

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Младенова
Росен Вучев
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

Age of Mythology	99,50 лв.
Aliens vs Predator	19,95 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	44,00 лв
Anno 1503: The New World	49,95 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв
BloodRayne	69,95 лв
C&C Generals	69,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв
C&C Red Alert 2	24,00 лв
C&C Renegade	49,95 лв
Casino Empire	69,95 лв.
Celtic Kings	29,95 лв
Civilization III Play The World	44,00 лв
НОВО **Colin McRae Rally 3**	**69,95 лв**
Comanche 4	29,95 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force 2	19,95 лв
Delta Force: Task Force Dagger	39,95 лв
Delta Force 3: Land Warrior	29,95 лв
Delta Force: Black Hawk Down	69,95 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв
Dino Crisis 2	29,95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв.
Enter the Matrix	**77,00 лв**
Escape from Monkey Island	29,95 лв
FIFA 2002	24,00 лв
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
НОВО **F1 Challange '99-'02**	**89,95 лв**
F1 Racing	49,95 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Grim Fandango	29,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
GTA Vice City	**77,00 лв**
Gunman Chronicles	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift)	73,00 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	49,95 лв
Heroes IV (изцяло на български)	49,95 лв
Heroes IV: Winds of War	49,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm	39,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm (изцяло на български)	**39,95 лв**
IGI 2	**77.00 лв**
IL-2 Shturmovik	44.00 лв
Indiana Jones & the Infernal Machine	29,95 лв
Indiana Jones & the Emperor's Tomb	77,00 лв
ISS 3	59,95 лв
James Bond 007: Nightfire	69,95 лв
Jurassic Park: Operation Genesis	59,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter	49,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	59,95 лв
LEGO Footbal Mania	49,95 лв
LEGO Racer 2	49,95 лв
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	69,95 лв
Mafia	77,00 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	49,95 лв
Medieval Total War: Viking Invasion	44,00 лв
Metal Gear Solid 2: Substance	59,95 лв
Midtown Madness 2	**99,50 лв**
Morrowind	77.00 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
NASCAR 2003	49,95 лв.
NFS 4: Road Challenge	24,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	49,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	77,00 лв
NHL 2003	77,00 лв
No One Lives Forever 2	69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	83,00 лв
Prisoner of War	59.95 лв
Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв
Rayman 3 (+подарък: gkoйnag)	63,00 лв
Return to Castle Wolfenstein Special Edition	59,95 лв
Schizm	39,95 лв
Shogun: The Mongol Invasion	49,95 лв
SeriousSam	34,00 лв
Shadow of Memories	59,95 лв
Silent Hill 2 Director's Cut	59,95 лв
SimCity 3000	29,95 лв
SimCity 4	69,95 лв
Solider of Fortune II Gold	59,95 лв
Splinter Cell	69,95 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Star Trek Voyager: Elite Force 2	**77,00 лв**
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Star Wars: Force Commander	29,95 лв
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Collection	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast	49,95 лв
Stronghold: Crusader	77,00 лв
Stronghold Deluxe	59,95 лв
НОВО **Sudden Strike 2**	**69,95 лв**
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
The Thing	69,95 лв
The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up)	69,95 лв
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims: Livin' It Up	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	39,95 лв
The Sims: Superstar	**39,95 лв**
TOCA Race Driver	**69,95 лв**
Tropico 2: Pirate Cove	**77,00 лв**
Tropico Gold	59,95 лв
Unreal 2	83,00 лв
Unreal Tournment 2003	79,95 лв
Vietcong	**77,00 лв**
WarCraft III	69,95 лв
Warlords Battlecry II	77,00 лв
X-MEN 2: Wolverine's Revenge	**77,00 лв**
Zeus: Poseidon (официално допълнение за Zeus)	24,00 лв

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

69 95 лв.

НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ – 1 КОПИЕ ОТ ИГРАТА ВИ ДАВА ПРАВОТО НА 3 ЕДНОВРЕМЕННИ ИНСТАЛАЦИИ! БЕЗ ЛИЦЕНЗИОННА ТАКСА!

За целта трябва да подпишете съответния лицензионен договор в магазините на фирма "Пулсар" или на някой от официалните и представители.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Еволюцията продължава – точно както вече прочетохте в любимото си списание! Най-добрата стратегическа игра е на път да стане още по-добра с допълненията, които ви готви официалното й продължение - The Frozen Throne. Нов синглъ плейър епизод, нови герои, нови единици, нови оръжия и магии, подобрен баланс и още куп неща, които правят това допълнение едно от безспорните събития на годината!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **59 95 лв.**

X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

Разпространен е смъртоносен вирус. Местонахождението на единствената ваксина способна да го унищожи е неизвестно, а имаш само 48 часа, за да я откриеш. "Влез в кожата" на най-опасния мутант на планетата и спаси света и себе си. Побързай. Времето ти изтича.

77 00 лв.

COLIN MCRAE RALLY 3

Изпитайте трепката от това да бъдете участник в истинския рали шампионат, влизайки в ролята на един от най-великите рали състезатели - Колин МакРей. Играта предлага геймплей, близък до реалността, детайлна визия и реален звук. Ще имате възможност да карате върху различни терени, при различни атмосферни условия докато колата ви бавно се разпада вследствие на множеството повреди.

69 95 лв.

F1 CHALLANGE '99-'02

89 95 лв.

Това е официалната игра на Formula1 шампионата. Тя включва в себе си четири пълни сезона, както и всички подробности за всеки един от тях. Това са 14 отбора, 44 болида - притежаващи индивидуални характеристики, 34 пилота с реални имена, както и 17 детайлно пресъздадени трасета. Играта притежава реалистична графика, перфектен звук и динамичен геймплей.

THE SIMS: SUPERSTAR

В новото официално допълнение към The Sims, най-продаваната игра на всички времена, вие ще можете най-после превърнете в реалност мечтите на вашите Симове за световна слава и несметни богатства. Изберете за своите творения кариерата на рок звезда, на филмова легенда или пък супермодел и проверете какви изненади ви е подготвил този път екипът на The Sims.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **39 95 лв.**

INDIANA JONES AND THE EMPERORS TOMB

За всички, които са се уморили да чакат излизането на нов филм от сагата! "The Emperors Tomb" предлага всичко, което сме свикнали да очакваме от един истински Индиана Джоунс хит – увлекателна история, мистика, древни цивилизации и здрав екшън! Да му мисли Лара Крофт...

77 00 лв. **2 ДИСКА**

TOCA RACE DRIVER

Най-после състезателна игра с автомобили, която да има и... увлекателна история! Признайте – звучи странно, но по един особено интригуващ начин... Колкото до останалата част – какво ще кажете за един перфектен хибрид между Need for Speed и Colin McRae?!!

69 95 лв. **2 ДИСКА**

MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION

Новото официално допълнение към хитовата стратегическа поредица Total War ви предоставя осем нови армии, между които тези на викинги, саксонци, шотландци, ирландци и уелски, с една единствена цел – установяване на тотална власт над Британските острови. Medieval: Total War - Viking Invasion разполага и с нови исторически герои, нови единици и нови обсадни техники.

44 00 лв.

ENTER THE MATRIX

4 ДИСКА **77 00 лв.**

Това е нещо повече от игра, това е вашият ключ към реалността на Матрицата! Безкрайни ръкопашни схватки, престрелки и преследвания с коли по правилата и законите на братя Уашовски, плюс над един час филмов материал, който няма да видите в The Matrix Reloaded. Не забравяйте – този път съдбата на човечеството е във вашите ръце. Вървете да наритате машините и да им покажете кой е истинският господар на света!

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE 2

Добре дошли отново във Вселената на Star Trek! В ролята на Алекзъндър Мънро, командир на екипа за специални назначения на космическия кораб "Ентърпрайз" ви предстои да изследвате чудновати нови светове, да се водите битки с представители на познати и непознати цивилизации и, като цяло, да поемате някои от най-опасните мисии в галактиката. Заглавие, задължително за почитателите на first person shooter жанра.

77 00 лв.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV THE GATHERING STORM

"Хвани здраво меча, събери армията си и се приготви за битка в това напълно ново Heroes™ приключение!" Кампаниите в това официално допълнение проследяват приключенията на петима нови герои, впуснали се в търсене на няколко могъщи артефакта, преди да се съберат, за да се изправят срещу един диаболичен злодей – лудия магьосник Хексис.

39 95 лв. **ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

WWW.PULSAR-GAMES.COM

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ]** ЕТ Никейс Бизнес - тел. (048) 913 825, (088) 804 228; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СИЛИСТРА]** СД Спайдър - Стоянови (086) 63 796; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS

Карамел
Акулата
Мрежата
Храма

Виртуала
Пентагона
West

Корубата
Скалата

Качествени услуги на разумни цени

www.virtualworld.bg